MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

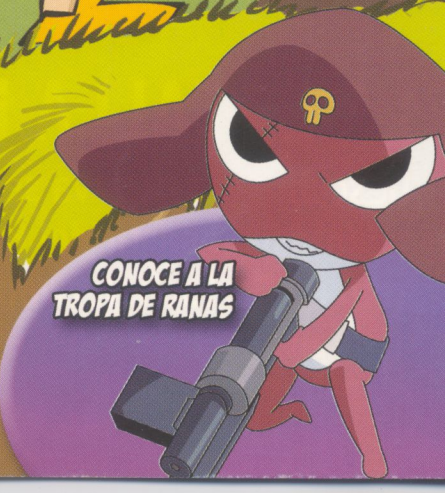
Nº 9
2,95 €

SHAMAN KING

EL REY SHAMAN

4 PÓSTERS

SHIN CHAN
PERDIDOS EN LA JUNGLA



CONOCE A LA TROPA DE RANAS

panini revistas

THE GUARDIANS OF THE FOREST

MUSHIKING

TM & © 2006 Cartoon Network

LA BATALLA DE LOS BICHOS

Descubre esta nueva serie llena de aventura y fantasía a partir del 8 de Enero, sólo en Cartoon Network.

Entra en www.CartoonNetwork.es, juega y gana un montón de regalos.

Disponible en Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R, Jazztelia TV y Orange TV

CN

CARTOON NETWORK

MEGA HIRO

¡Por fin llega la Navidad! Una época de paz, de buenos deseos... ¡y de vacaciones, durante las cuales podréis ver el auténtico montón de series de anime que hay ahora mismo a vuestro alcance! Sean series de lucha (**Naruto, Yu-Gi-Oh! GX, Shaman King, Dragon Ball**), de aventuras (**Caballeros del Zodíaco, Inuyasha**) o entretenidas comedias (**Keroro, Shin chan**), la oferta es más variada que nunca, y de todo ello nos hacemos eco, como siempre, en las páginas de **Mega Hiro**. Por si aún te quedara tiempo, esa oferta se vuelve todavía más variada con algunos innovadores lanzamientos en formato DVD, como **School Rumble** o **.Hack//SIGN**, de manera que si tenías pensado hacer otra cosa estas Navidades será mejor que lo vayas olvidando, porque te va a faltar tiempo para verlo todo...

6 Shin chan se pierde en la jungla

8 Las primeras aventuras de Shaman King

21 Todo lo que hay que saber sobre Naruto Uzumaki

18 Yu-Gi-Oh! GX: El mayor rival de la Academia del Norte

23 Póster

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 9

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Shin chan
Shinnosuke se pierde en la jungla

8 Shaman King
Amigos de los espíritus

10 Naruto
Los mejores de la escuela ninja

12 Dragon Ball
El Gran Torneo de Artes Marciales

14 Keroro
Conoce a la tropa de ranas

15 Pokémon
Los Pokémon de Misty

16 Zatch Bell!
Batalla en Hong Kong

17 Inuyasha
Las 10 cosas que hay que saber

18 Yu-Gi-Oh! GX
El rival de la Academia del Norte

19 Detective Conan
Los que más molan de la serie

20 One Piece
En busca de un nuevo miembro

21 Ficha
Todo sobre Naruto Uzumaki

23 Superpósters
Detective Conan
Pokémon
Inuyasha
Mushiking

31 Guía de episodios
Lets & Go!!

33 Campeones
Cómo ser una estrella del fútbol

34 Caballeros del Zodiaco
Lucha contra el Fénix

36 Naruto: Ultimate Ninja
El videojuego de Naruto

37 Anime DVD
12 reinos
School Rumble
.HACK/Sign
Inuyasha, la película

42 Los Top del anime
Tus personajes y series favoritas

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

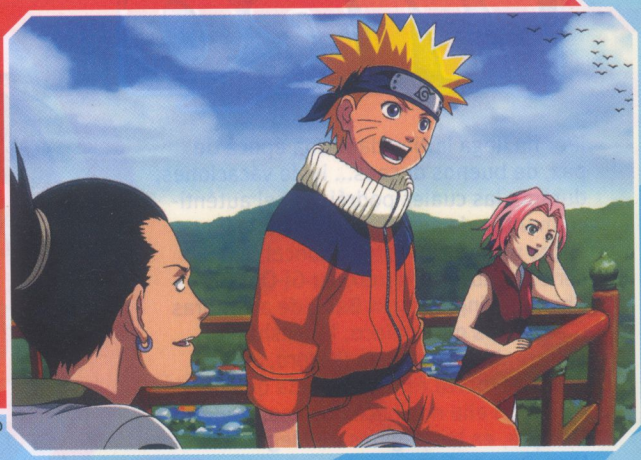
46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
Dibujos, preguntas... ¡está todo!

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Naruto, muy pronto en DVD

Ya queda menos para el gran momento. En la segunda quincena de febrero aparecerá en las tiendas el primer volumen de la edición de *Naruto* en DVD. Cada volumen contendrá 5 episodios con las aventuras de Naruto, Sasuke y Sakura. Cumpliendo con las exigencias del público más radical, Panini prepara una edición que incluirá el fantástico doblaje en castellano, el audio original japonés y unos subtítulos que mantienen en japonés los nombres de las técnicas y toda la terminología japonesa específica. ¡Ideal para los fans y para los más frikis! Además, no habrá censura, al contrario que la versión que se puede ver en Jetix y Cuatro. Así que ya no tienes excusas para no comprártela. Un poco más de paciencia y a por ella.



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Un nuevo anime de fútbol en Localia

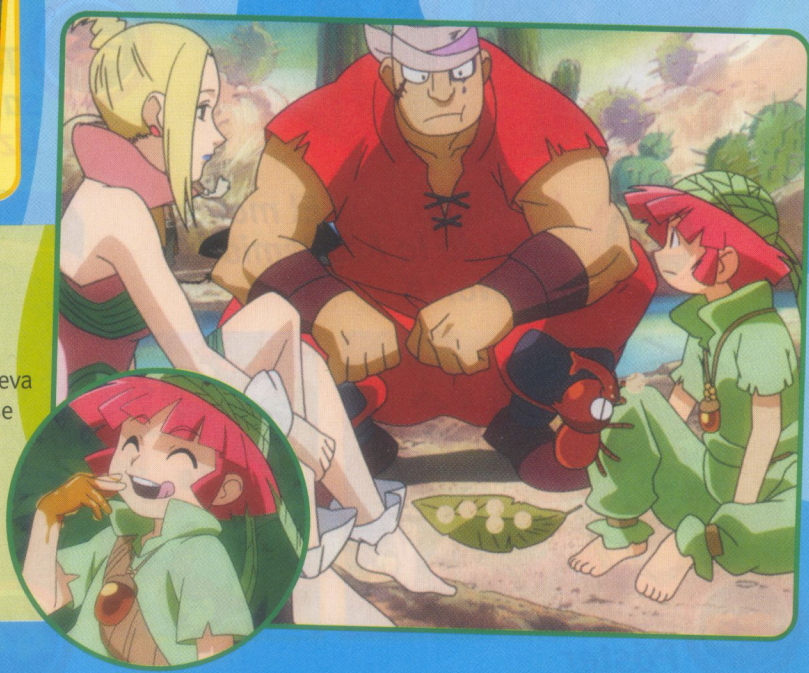
La red de cadenas locales se descolgó a finales de noviembre con el estreno de esta desconocida serie sobre fútbol. El anime, de 39 capítulos, se emite en la mañana de los fines de semana y narra la historia del equipo de fútbol de un pequeño instituto, que con esfuerzo y voluntad se convierte en uno de los mejores de todo Japón. Mientras compiten por llegar a lo más alto, Goro, Hideki, Shingo y Oda, entre otros, también deben esforzarse en los estudios y divertirse con sus amigos como estudiantes normales. Y dejar un espacio para el amor, sobre todo teniendo cerca a Nagisa y una guapa encargada.

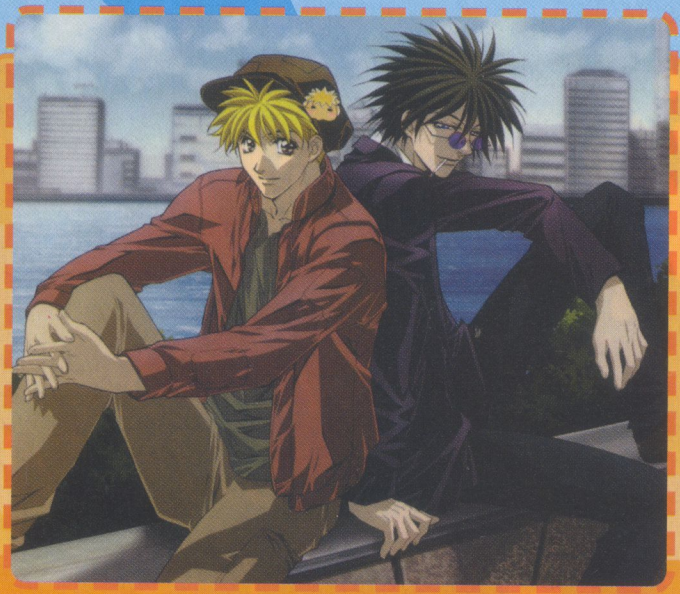
La tele valenciana se pone las pilas

Para sorpresa de muchos, la televisión autonómica de la Comunidad Valenciana ha comenzado diciembre con la emisión de dos animes que parecía imposible que se llegaran a emitir en ella. Los emocionantes partidos de *Slam Dunk*, protagonizados por el Shohoku, equipo en el que milita el macarra de Sakuragi, seguro que pronto se convertirán en una cita obligada para los espectadores. Y para ellas, ni más ni menos que las aventuras mágicas de *Sakura, cazadora de cartas*, una de las series estrella de nuestra revista hermana Yukiko. Esperamos que Canal 9 y Punt 2 mantengan esta apuesta por el anime con nuevos títulos en los próximos tiempos.

Se adelanta el estreno de *Mushiking*

Aunque en el número anterior os anunciábamos que la nueva adquisición de Cartoon Network no comenzaría a emitirse hasta primavera, la cadena nos ha confirmado que su estreno se adelanta. Y significativamente, ya que el primer episodio se podrá ver el lunes 8 de enero. Así que esta fantasiosa historia coincidirá con la vuelta a clase después de navidades. ¡En el próximo número le dedicaremos un artículo de presentación!





© Yuya Aoki and Rando Ayamine/TBS

GetBackers llega a Buzz

Hace algunos números os presentamos esta serie, con la que Jonu Media inauguraba su línea New Generation. Bien, pues a partir del 16 de enero los afortunados que tenéis acceso al canal Buzz podréis seguir las aventuras de los "recuperadores" Ginji y Ban. Sin duda, una buena manera para comenzar el año.
Aparte, también en enero continuará la edición en DVD, con los tres cofres restantes de este fantástico anime de acción.

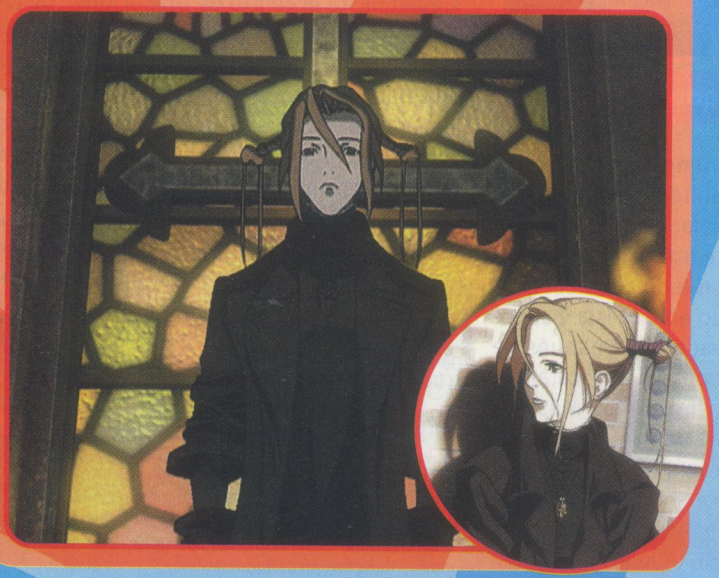
Nueva película de Shin chan en cines

El 2 de febrero, Shin chan asaltará de nuevo las salas de cine con otra de sus divertidas aventuras. En *Shin chan: ¡Los adultos contraatacan!*, un museo que recrea el modo de vida de décadas pasadas hace recordar a los adultos de Kasukabe los viejos tiempos. Un buen día, todos los adultos han desaparecido y Shin chan descubre que el museo les mantiene hipnotizados. Si no lo evitan, el mundo entero caerá bajo ese influjo. Así que lidera un batallón de niños dispuestos a todo por salvar a sus mayores.

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

soGood editará Witch Hunter Robin a comienzos de año

Después de *.hack//SIGN* y coincidiendo con *Eureka Seven*, soGood Entertainment anuncia para principios de 2007 la edición de otro anime cañero: *Witch Hunter Robin*. Esta serie de 26 episodios está protagonizada por Robin, una chica con poderes especiales que trabaja como cazadora de brujos en una organización misteriosa. Junto a sus compañeros se verá envuelta en una increíble historia que puede poner patas arriba el mundo tal y como está concebido.

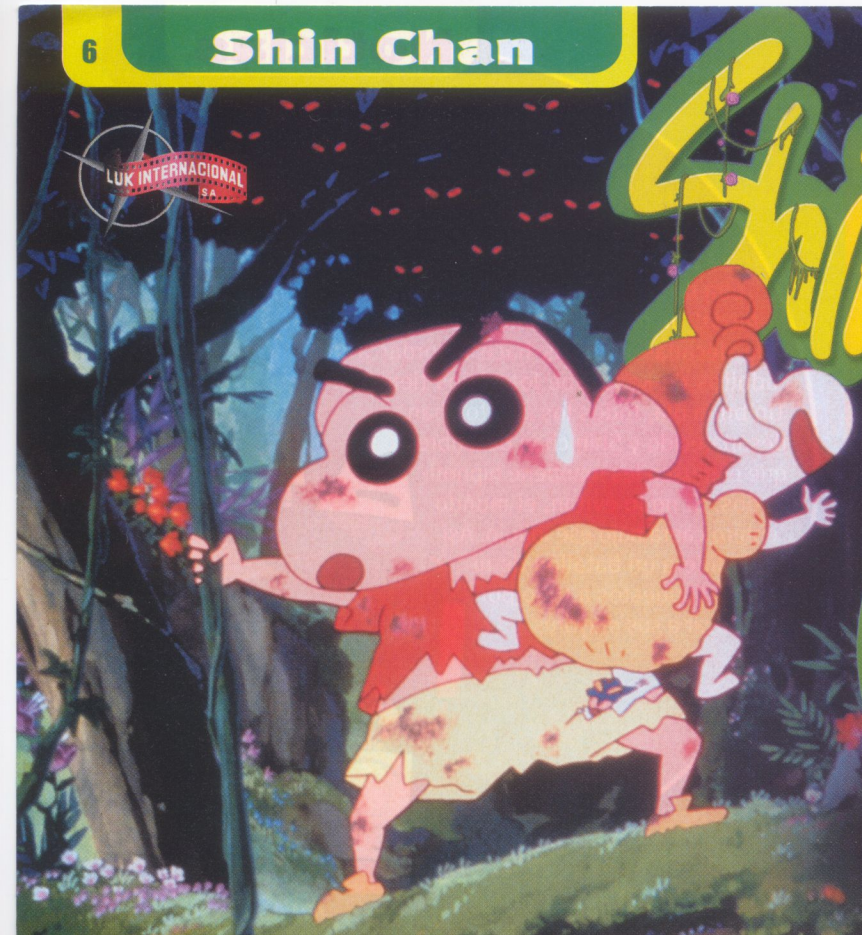


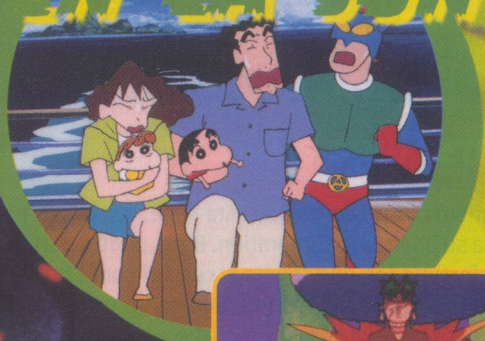
Últimos videojuegos del año

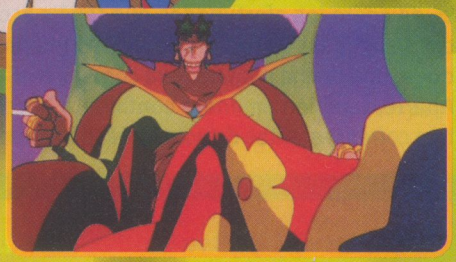
Con la campaña navideña, el momento del año en que más videojuegos se venden, los títulos basados en anime se multiplican. Por un lado tenemos el estupendo *Naruto: Clash of Ninjas* para GameCube, que sigue la estela del *Naruto: Ultimate Ninja* del que te hablamos en este mismo número. También destacan dos nuevos juegos para GameBoy Advance sobre el mundo de *Bola de dragón*. Uno es el *Dragon Ball: Buzz Fury* y el otro es *Dragon Ball GT: Transformation*. Finalmente tenemos otro título bien conocido en Mega Hiro que da el salto a nuestro mercado. Se trata de *Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force*. Seguro que pronto los veremos en nuestro top-10 de videojuegos gracias a vuestros votos.

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

Shin chan
Perdidos en la jungla



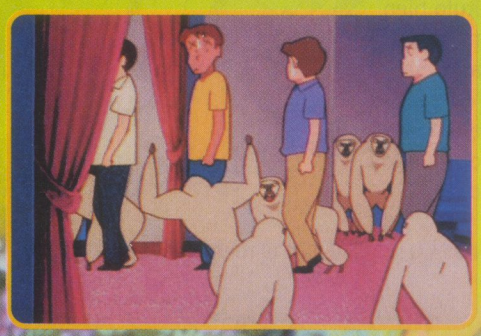




¡Ya está aquí la séptima película protagonizada por Shin chan! Como sabemos que sois muchos los fans de este pequeño sinvergüenza tan divertido, le dedicamos dos páginas a todos sus largometrajes, para que te vayas pensando cuál pedirle a los Reyes Magos. ¡Esperamos que te sea de ayuda!

Un crucero con el Ultra Héroe

La televisión anuncia la nueva película del Ultra Héroe y una presentación muy especial: el preestreno tendrá lugar durante un crucero por los mares del sur en el que estará presente el actor que da vida al protagonista. La familia Nohara al completo se apunta al crucero, junto a Nene, Kazama y Masao con sus respectivas madres, y Boochan. El trasatlántico es un auténtico lujo, todos están disfrutando del viaje y a primera hora de la tarde aparece el actor que da vida al Ultra Héroe. Al fin tiene lugar el pase de la película. Todos los niños siguen atentos la última aventura de su héroe favorito, mientras los adultos aprovechan para cenar, pasear y charlar. De pronto, un grupo de monos sube a bordo y toma el control del barco.

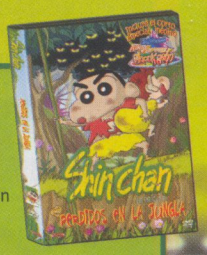


Rescatemos a los adultos

La película queda interrumpida y los monos se llevan a todos los adultos, dejando encerrados a los niños en la sala. Cuando éstos, siguiendo a Shin chan, se atreven a salir, ven que no hay nadie más en todo el barco. Descubren que han atracado en una isla y suponen que se los han llevado allí. Después de esperar, Shinnosuke propone ir a rescatarlos. Sólo le acompañan Kazama, Nene, Masao y Boochan. Pero la isla está desierta y es casi virgen, así que es una jungla enorme. Con miedo en el cuerpo, teniendo que huir de cocodrilos y serpientes, y pasando un calor asfixiante, el ejército de Kasukabe (como suelen llamarse a sí mismos) debe demostrar que son un buen equipo.

El malvado Rey Paraíso

Hambrientos y sedientos, descansan en una cueva cuando aparece Himawari, que va acompañada de Nevado. Sus provisiones (un biberón) les dan fuerzas para el día siguiente. Tras ser arrastrados por un río, acaban entre plataneros y les atacan los monos. Se llevan a todos menos a Shin chan y Himawari, que les siguen hasta el centro de operaciones de los secuestradores: un barco pintado de forma psicodélica. Allí están todos encerrados, como si fueran los esclavos de Rey Paraíso, un negro anclado en los 70: escucha música disco, lleva el pelo a lo afro y viste camisa ajustada y pantalones de campana. ¡Sólo Shin chan puede liberar a su familia, al Ultra Héroe y al resto de adultos!



Shin Chan: Perdidos en la jungla
88 minutos
1 DVD9
Audio: español 5.1, japonés 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1
Subtítulos: castellano
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Audionavegación, Audiodescripción, Cortometraje "Shin Chan contra los muñecos de Shock Gahn", Videoclips, Juegos, Tráiler, Galería de imágenes, Shin Chan en Cartoon Network
Fecha de lanzamiento: 22 de noviembre de 2006
Distribuidora: Luk Internacional
Precio: 17,95€

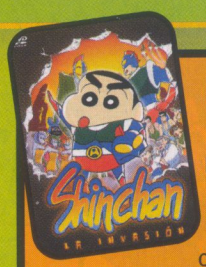
Y si eres un aficionado total de Shin Chan y no conoces el resto de películas, sigue leyendo, que te damos una breve descripción de todos los largometrajes editados por Luk Internacional hasta ahora. ¿Cuál te pides para Reyes?

Los muñecos de Shock Gahn

Un nuevo parque temático ha abierto sus puertas y desde todos los rincones de la ciudad llegan visitantes. En su tienda principal venden muñecos que llevan un dulce de regalo. ¡Son auténticas caja-sorpresa! Las ventas se disparan, porque los dulces están muy ricos, pero todo es una trampa: los muñecos toman vida y convierten en otros muñecos a los compradores. Con la ayuda de una muñeca que está en contra de lo que se está haciendo, Shin Chan se convierte en el Ultra Héroe y lucha contra los muñecos de Shock Gahn para devolver a la normalidad a los habitantes de Kasukabe. ¡Revive la historia que del videojuego!

Shin Chan en busca de las bolas perdidas

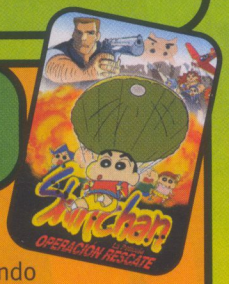
Según cuenta la leyenda, existen unos objetos capaces de provocar el caos en el mundo debido a su enorme poder. Son las bolas perdidas. Actualmente hay varios grupos que las buscan, pero sólo los Cataplines y los Mariconchis parecen seguir una buena pista. Por casualidad, las bolas perdidas acaban en manos de Shin Chan, lo que pone a los Nohara en el punto de mira de los malignos Cataplines. Aunque los Mariconchis, que quieren evitar que se usen mal las bolas perdidas, les protegen, el enemigo es muy poderoso. ¿Qué pasará?



Shin Chan: La invasión

Una grave amenaza se cierne sobre la Tierra. Una peligrosa raza de seres alienígenas planea invadir el planeta e imponer sus normas, entre las que se encuentra una muy particular: todo el mundo debe vestir igual... ¡con un bañador de mujer! La última esperanza para la humanidad es el Ultrahéroe, un guerrero valiente y poderoso que ha demostrado en muchas ocasiones de qué es capaz. Además, en esta ocasión tiene un pequeño pero eficaz aliado: Shin Chan. ¿Podrán juntos derrotar a esos retorcidos extraterrestres?

Shin Chan: operación rescate

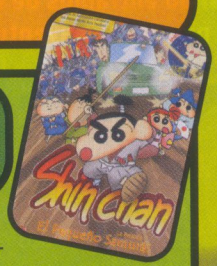


Una banda de malhechores, llamados Pezuñas de Cerdo, planea hacerse con el control del mundo mediante un virus informático con vida propia. Pero ese alocado grupo terrorista no cuenta con la actuación de Shin Chan. Cuando sus amigos y él son atrapados junto a la agente especial Sexy Girl, nadie sabe si los malvados lograrán sus objetivos o, por el contrario, sucumbirán al poder del pequeño sinvergüenza de Kasukabe. Por si acaso, los Nohara se unen al agente Musculman para intentar rescatar a su hijo.

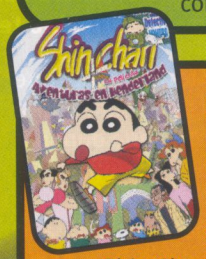
Shin Chan en La isla del tesoro

Los Nohara han ganado un premio increíble: un viaje con todos los gastos pagados al Reino del Culo, una isla tropical. Sin embargo, lo que iba a ser una semana de placer y turismo se complica enormemente, en parte por el parecido entre Shin Chan y el príncipe Sunnokeshi, perseguido por una organización criminal que anhela hacerse con el tesoro real perdido en el palacio. Cuando son secuestrados, Hiroshi y Misae se lanzan a la aventura junto Lulú, la capitana de la Guardia Real. ¡Incluye el cortometraje *El nacimiento de Himawari*!

Shin Chan: el pequeño samurái



Al volver de clase, Shin Chan ve a Nevado haciendo un hoyo en el jardín. Se acerca para regañarle, pero entonces ve una caja enterrada. En su interior hay un pergamino de hace más de 400 años... ¡escrito por él! En ese momento es transportado hasta 1574, un periodo lleno de samurais y ninjas. Allí se hace amigo de Matabe, un samurai enamorado de Ren, la hija del señor al que sirve. Mientras, Hiroshi y Misae también son transportados a ese tiempo. ¿Cambiará la historia la familia Nohara? ¡Incluye el cortometraje *Star Chan*!



Shin Chan: Aventuras en Henderland

En su visita al parque de atracciones Henderland Shin Chan libera a Toppema, una muñeca de una caja de música. Ella le explica que el circo Hender es la tapadera de unos malvados que quieren adueñarse del mundo. Le confía a Shin Chan unas cartas mágicas con las que puede combatir frente a esa amenaza. Cuando el enemigo secuestra a sus padres, Shin Chan no tiene más remedio que volver al parque de atracciones y derrotar a los rivales más extraños a los que se haya enfrentado nunca. Incluye el cortometraje *Detective Nohara*!

CONCURSO

Tenemos unos espectaculares lotes de material de **Shin chan** para sortear entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Quién protagoniza la película que se presentará en el barco donde van Shin chan y los Nohara?

Los lotes están compuestos por:

- DVD **Shin chan: Perdidos en la jungla**
- Juego **Shin chan y los muñecos de Shock Gahn** (GBA)
- Puzzles

© 2000 Usui Yoshito/Futabasha/Shin-ei Animation/TV ASAHI. Lincensed by LUK Internacional S.A. & TV Asahi corporation. Game Boy Advance is a trademark of Nintendo.

LUK INTERNACIONAL

ATARI

Canal 2 Andalucía

AMIGOS DE LOS ESPÍRITUS

Ya te avanzamos algo en el pasado número, pero es ahora cuando entramos de lleno en la historia de chamanes protagonizada por You Asakura. Si puedes ver la serie, ¡no te pierdas las aventuras de este grupo de amigos!

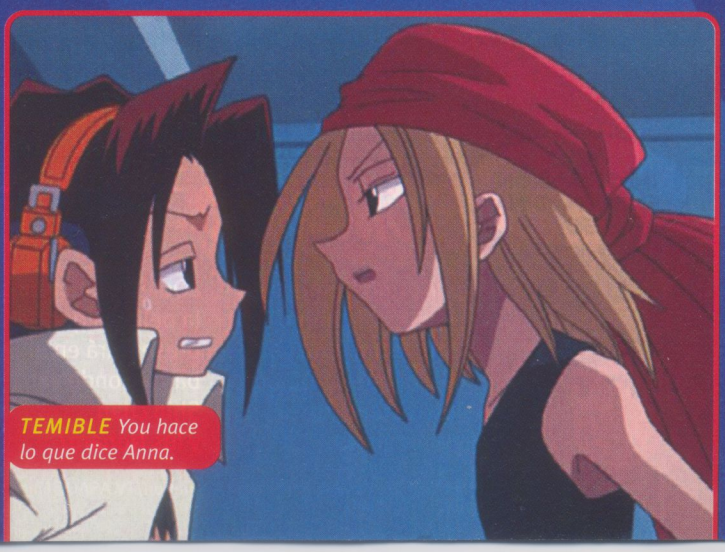
Cada 500 años se celebra el Shaman Fight, un torneo en el que chamanes de todo el mundo compiten por alzarse con la victoria que corona al rey chamán. Los aspirantes han entrenado duro para cuando llegue el momento. Uno de ellos es You Asakura, un joven de 13 años que acaba de llegar a la ciudad.

Una noche, de vuelta a casa, Manta Oyamada no da crédito a lo que ve: en el cementerio hay un chico rodeado de espíritus. Al día siguiente lo explica en clase, pero nadie le cree. Para colmo, ese chico es un nuevo compañero que niega conocerle. Así que Manta decide investigarle, con la mala suerte de que, siguiéndole, acaba en territorio de una banda de matones liderados por Ryu, el de la espada de madera.

You se entera de que le han dado una paliza a su compañero y como siempre está del lado del más débil, busca vengarle. Cuando los macarras destrozan la lápida de un samurai, el espíritu de éste se libera. You, como buen chamán, se deja dominar por su alma para que vengue el maltrato de su tumba. Así comienza la relación entre You y Manta, pero también entre el chamán y Amidamaru, su acompañante.

AMIGOS Manta admira a You.

IMBATIBLE Amidamaru es el espíritu protector de You.



TEMIBLE You hace lo que dice Anna.

Shaman King © Hiroyuki Takei. All rights reserved.

Los protagonistas

You Asakura

You ha nacido en una familia de chamanes y se ha marcado como objetivo ser el próximo rey chamán. Es un tipo pasota -a veces quizás demasiado- que siempre está contento. No duda en ayudar a los demás.

Manta Oyamada

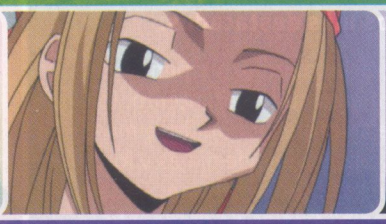
El canijo de Manta enseguida se hace amigo de You. Es capaz de ver espíritus, pero aparte de esto no tiene otras aptitudes. Sin embargo, está siempre al lado de You y le ayuda en su afán de alcanzar su sueño. Es un gran apoyo.

Anna Kyoyama

Poco después de You, también Anna llega a la ciudad. Es una "itako", así que puede dirigir a los espíritus. Como You es un poco dejado, Anna le pone las pilas y es bastante exigente con él. Ah, por cierto, es su prometida.

Amidamaru

Este samurái vivió hace 600 años y fue un distinguido espadachín. Tras ser liberada su alma, se convierte en el espíritu acompañante de You. Gracias a su poder y fuerza, le es de mucha ayuda en el combate.

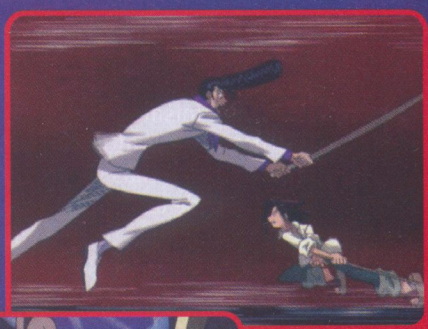


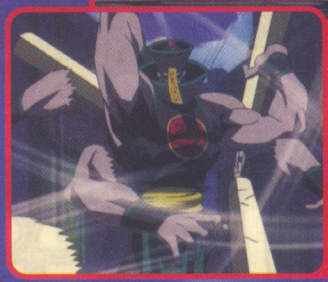
Entonces aparece Anna, una conocida de You: ni más ni menos que su novia. Le busca porque quiere asegurarse de que se acabe convirtiendo en el rey de los chamanes. Esta posición conlleva mucho poder, que en manos equivocadas podría tener graves consecuencias para el mundo. Anna sabe que You sería un buen rey, porque tiene buenas intenciones.

Como el chico no es precisamente muy trabajador, ya que le encanta gandulear y escuchar música, Anna se convierte en su entrenadora. Desde entonces, You debe trabajar duro, levantar pesas, correr distancias maratonianas y hacer los deberes. Anna supervisa el trabajo para comprobar que sus planes marchan bien.

ENTRENAMIENTO A You le toca levantar pesas.

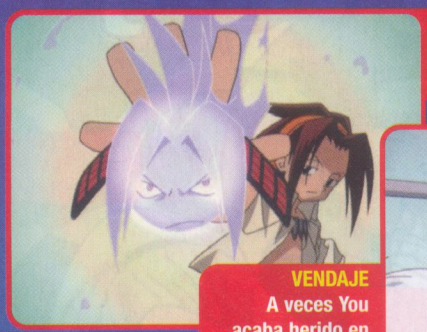
Como es de esperar, la cercanía del torneo provoca los primeros movimientos entre los chamanes más violentos. La idea es quitarse de enmedio a cuantos rivales puedan. Con esa intención aparecen en la ciudad los Tao. Primero Jun, la hija mayor de la cruel familia china, y luego Len, que se convierte en el gran rival de You. You deberá demostrar si el entrenamiento ha valido la pena. ¡La lucha está servida!



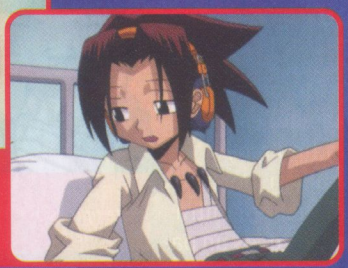


CAMBIO DE BANDO A pesar del odio inicial, Ryu acaba uniéndose al grupo.

PAI-LONG El espíritu de Jun se enfrenta a You.



FUSIÓN Amiadamaru se fusiona con You y le queda este aspecto.



VENDAJE A veces You acaba herido en los combates .

BASON También el espíritu de Len lucha contra el chamán.

Una serie con mucha salida

Como obra de éxito, Shaman King tiene todo tipo de productos derivados. El manga de Hiroyuki Takei concluyó en Japón con 32 tomos, de los cuales ya han salido 17 en España gracias a Glénat. En anime existe esta serie de 64 episodios y luego 3 OVA. También existen diferentes videojuegos para varias consolas. Desgraciadamente, no se han editado en nuestro país ni DVD ni juegos. Ojalá pronto veamos más material de este anime.

JETIX
cuatro

En la Villa Oculta de la Hoja viven muchos ninjas que, como Naruto, tienen grandes aspiraciones. Algunos de ellos le acompañan en sus aventuras. En estas dos páginas te presentamos a los más destacados.

Naruto tiene suerte en la desgracia: aunque suspende el examen para convertirse en ninja en su tercer intento, lo admiten porque le demuestra a su profesor que tiene madera de ninja. Así, puede asistir a la escuela de ninjas y formar parte de alguno de los grupos que se forman. Cada grupo está formado por tres "genin" (ninjas de grado inferior) que se complementen y congenien, que estarán supervisados por un "jonin" (ninja de grado superior). Por esta razón Sasuke, que pasa por ser el mejor estudiante, acaba con Naruto en un mismo equipo. De esa manera se compensa la torpeza de Naruto. Cierra el equipo 7 una chica, Sakura, con la que además se conforma un triángulo amoroso. El encargado de este grupo es Kakashi. Para la formación del resto de equipos también se tiene en cuenta que todos sus miembros se complementen. Y así tenemos unos grupos de lo más variopinto, que son...

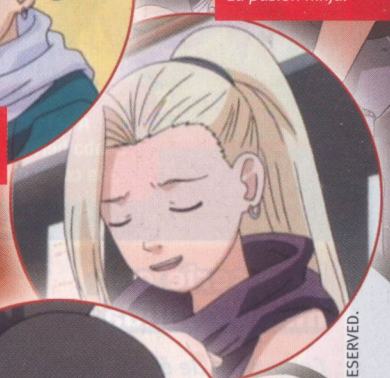
Los mejores equipos de la escuela de ninjas

Equipo de Shikamaru

El octavo equipo está formado por Shikamaru, Ino y Choji. Shikamaru es el cabecilla del grupo. Es un tipo muy inteligente que puede idear en poco tiempo una estrategia para luchar contra cualquier adversario. Sin embargo, es un pasota y no lo oculta. Ino, en cambio, aporta pasión al equipo. Es una chica ambiciosa y siempre anima a su líder cuando le falta un empuje o quiere evitar enfados. Es la gran rival de Sakura (sobre todo por el amor de Sasuke). Choji completa este equipo con la fuerza de sus músculos. Es uno de los ninjas más fuertes del pueblo. Quien piense que sólo es un tragón porque se pasa el día comiendo, se equivoca por completo.

CHOJI
Este tipo es todo fuerza.

INO
La pasión ninja.



SHIKAMARU
El capitán del equipo.

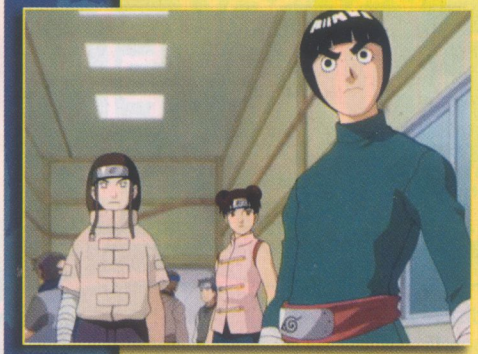
¿Por qué la división en equipos?

Los "genin" se organizan en grupos para aprender a pensar y a trabajar en equipo. Es importante para sus futuras misiones que no actúen de un modo individual cuando luchan, sino que aprovechen la fuerza del grupo y compensen así sus debilidades. Un ninja solo nunca tiene tanto éxito como un equipo.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO · ALL RIGHTS RESERVED.

Otros equipos de la escuela de ninjas

Aparte de los tres que te hemos presentado, hay más equipos, obviamente. Conforme vayan apareciendo más equipos, te iremos informando de ellos, al igual de las misiones en las que se vean envueltos.



Equipo de Neji

Aparte de Neji, el equipo 9 está formado por Rock Lee y TenTen. Neji dirige el grupo, es un líder frío y a menudo debe disuadir a Rock Lee de tomar acciones precipitadas. Además conoce técnicas que sus compañeros ignoran, lo que le convierte en un miembro clave en ciertas misiones. En cambio, Rock Lee es muy irritable y muchas veces actúa precipitadamente si su capitán no está cerca. También es un luchador nato, que lo da toda cuando lucha. En este equipo, TenTen aporta el ímpetu necesario. Tiene un gran dominio de las armas, algo que pocos ninjas tienen, y dispone de un arsenal interminable. Eso por no decir que sabe mantener bajo control a sus dos compañeros.

TENTEN
Un arsenal ambulante.

ROCK LEE
La máquina de luchar.

NEJI
El líder del equipo.

Equipo Shino

El último equipo que te presentamos es el de Shino. Es un tipo misterioso, que tiene escarabajos en su cuerpo que chupan el chakra. Con su naturaleza sosegada e inquietante, intimida bastante, especialmente a Naruto. Como capitán del equipo, controla siempre sus nervios y aborda cada acción con una visión de análisis. Es uno de los ninjas más seguros de la villa. En su equipo también encontramos a Hinata, que es su prima. Domina muy bien las técnicas del equipo 10. Por desgracia es muy tímida, sobre todo con Naruto, el chico que le gusta. Este equipo se completa con Kiba y Akamaru. Se podría decir que está formado por cuatro ninjas y no por tres. El perro de Kiba le sigue como la sombra al cuerpo y cuando se enfada, es un luchador a tomarse en serio.

KIBA
Siempre va a todas partes con su perro.

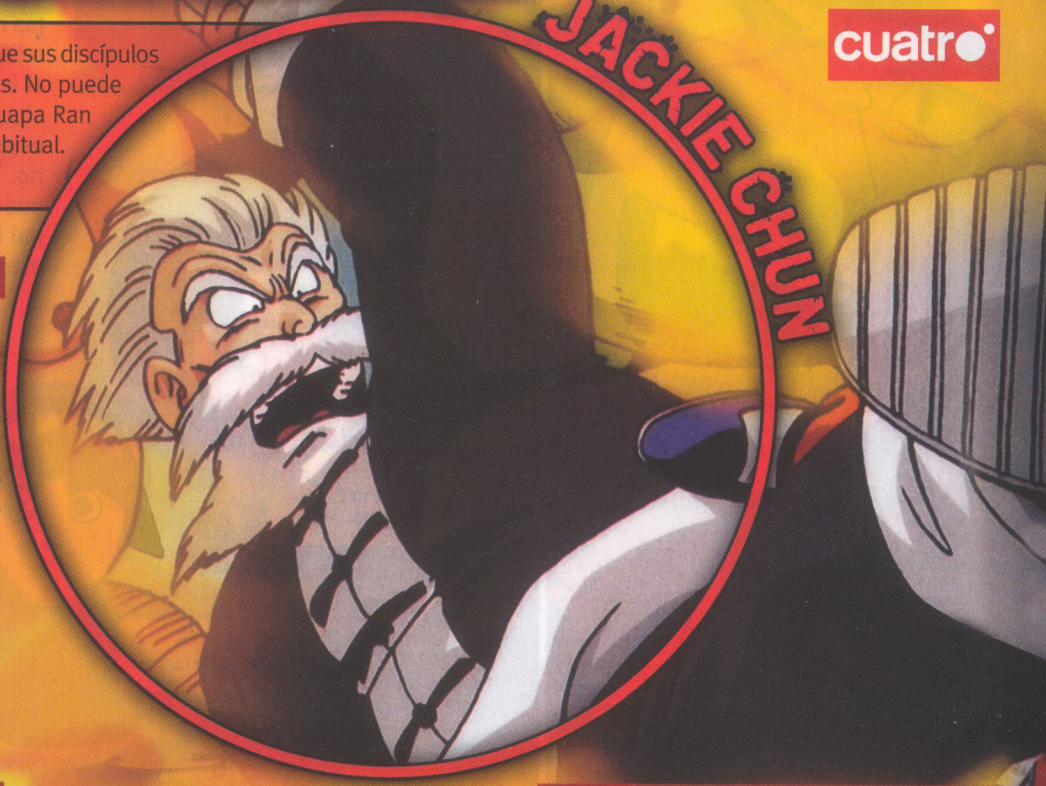
SHINO
Tiene escarabajos en su cuerpo.

HINATA
Siempre está ruborizada.

EL GRAN TORNEO DE LAS ARTES MARCIALES

Después del entrenamiento intensivo al que han sido sometidos por el Duende Tortuga, Goku y Krilín tienen la oportunidad de comprobar si ha valido la pena, participando en el Gran Torneo de las artes marciales, que reúne a los luchadores más fuertes. Allí, Goku se reencuentra con viejos amigos.

cuatro



Álter ego del Duende Tortuga. Se disfraza para que sus discípulos no ganen y se crean que ya son los más fuertes. No puede ocultar su personalidad (sobre todo con la guapa Ran Fan), aunque sí se muestra más serio de lo habitual. Gana el torneo, aunque no sin dificultades.

Una sencilla fase de clasificación

Ha sido una época muy dura para Goku, pero ahora puede demostrar cuán fuerte se ha hecho. Junto a su maestro, el Duende Tortuga, y su compañero Krilín llegan a la gran ciudad para participar en el más prestigioso torneo de artes marciales del mundo. Aunque no les toman muy en serio por ser unos críos, los dos chicos exhiben su fuerza en la fase clasificatoria. Goku apenas tiene problemas con sus contrincantes y Krilín tampoco tarda mucho en quitarse de encima a sus adversarios, entre los que se encuentra uno de sus antiguos compañeros en el templo de Oorin (del que conserva aún el afeitado de la cabeza). Ambos se clasifican para la fase final, al igual que Yamcha.

De nuevo todos juntos

Es Yamcha el que encuentra a Goku, imaginando que ese mocoso tan fuerte del que todos hablan en su viejo "enemigo". Se ha cortado el pelo y parece que las cosas le van bien con Bulma. La chica está con Puar y Oolong entre el público que espera para ver la fase final. Es una alegría para todos el esperado reencuentro. Desde que acabara la búsqueda de las bolas de dragón, han estado viviendo juntos en la ciudad. Y la verdad, ha sido una vida un tanto aburrida. Seguro que la vigésimo primera edición de este torneo de artes marciales, que se celebra cada cinco años, les traerá emociones fuertes.

MAESTRO Yamcha no tiene nada que hacer.

COLA DE MONO Goku vuelve a tener cola.

Cuartos de final apacibles

La fase final trae a rivales más fuertes que la ronda clasificatoria. Krilín se las ve con un tipo enorme que no se ha bañado en su vida y apesta de manera descomunal. Afortunadamente, Krilín no tiene nariz, así que puede batirle y clasificarse para la semifinal. En ella luchará contra el anciano Jackie Chun, que ha dado la sorpresa al vencer a Yamcha. En la otra parte del cuadro, Nam derrota a Ran Fan, a pesar de que la joven emplea multitud de técnicas, entre ellas alguna subida de tono. Y aunque pasa algunas dificultades, Goku acaba con el temible monstruo Giran... ¡gracias a que le vuelve a salir cola!

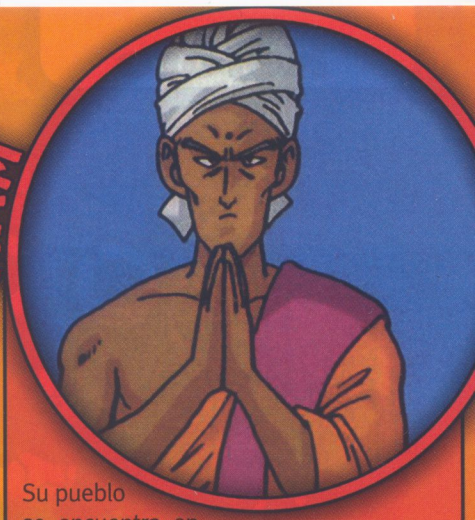
Las semifinales son muy movidas

Así pues, con el temor de Bulma y los demás porque Goku podría volver a convertirse en un gorila gigante, comienzan las semifinales. Yamcha está seguro que Jackie Chun es en realidad Mutenroshi disfrazado. El veterano luchador se enfrenta a Krilín confiado, pero el muchacho le pone las cosas muy difíciles. Está cerca de alzarse con la victoria, pero antes de salir del ring, Jackie emplea la onda vital, el kame-hame, para impulsarse de nuevo a su interior. En el siguiente ataque deja inconsciente a Krilín, que ha luchado valientemente. El anciano estará en la final. Y su contrincante será Son Goku, que en un trepidante combate frente a Nam, se ha ganado su pase. Ha sido una lucha tremenda, a una gran velocidad, con saltos increíbles y golpes devastadores, en donde Goku ha demostrado una fuerza increíble.

PODER Jackie Chun es muy fuerte.

Goku vuelve a transformarse

El público aguarda un gran espectáculo en una final que promete mucho. Jackie Chun, que ha admitido ser el maestro Mutenroshi al ayudar a Nam, se enfrenta a Goku en una auténtica lucha de titanes. Incluso ambos hacen chocar sus respectivas ondas vitales. Jackie utiliza la técnica del borracho, en la que aparenta moverse de forma torpe para golpear repetidamente a su rival y esquivar sus ataques. Pero no sirve de mucho: Goku es capaz de copiar e incluso mejorar las técnicas que emplea. Ni hipnotizarle sirve –aunque es culpa de Bulma, que despierta a Goku–. Así pues, Jackie usa su letal ataque de la descarga mortal, pero entonces sucede: ¡aparece la Luna! Goku se transforma y empieza a destrozar el estadio. La gente huye despavorida. Jackie utiliza toda su fuerza para hacer estallar la Luna y que Goku vuelva a la normalidad. A pesar de los destrozos se retoma el combate. Jackie está debilitado y Goku le alcanza, casi haciéndole salir del ring. En una doble patada final, los dos caen sobre el ring. Comienza la cuenta y es Jackie el único que logra ponerse en pie. Goku ha perdido.



NAM

Su pueblo se encuentra en una zona desértica, en la que hay escasez de agua. Quiere ganar el premio para poder comprar la necesaria para aguantar hasta la época de lluvias. Aunque cae en las semifinales, el Duende Tortuga le regala una cápsula para que se lleve tanta como pueda.

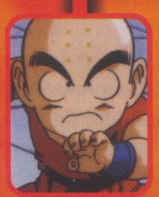
Y al acabar el torneo...

Una vez acabado el Gran Torneo (y darse una buena comilona para recuperar fuerzas), Goku anuncia que se marcha en busca de la bola de dragón de cuatro estrellas, la que le regaló su abuelo. Así que se despide nuevamente de sus amigos y parte en lo que será una gran aventura, ya que se las tendrá que ver con una misteriosa organización criminal: la Red Ribbon.

FASE FINAL DEL TORNEO

CAMPEÓN

BACTERIAN


KRILÍN

JACKIE CHUN

YAMCHA

NAM

RAN FAN

SON GOKU

GIRAN

KERORO

MILITARES DE ESTAR POR LA CHARCA

Keroro es descubierto por la familia Hinata y el plan de conquista de Pokopén (la Tierra) es abandonado. Las tropas keronenses huyen de la atmósfera terrestre, dejando atrás a la avanzadilla. Por suerte, poco a poco el equipo se va replegando y Keroro puede reencontrarse con sus compañeros anfibios.

Recluta Tamama

La suerte quiere que el más adorable de la tropa (salvo en aquellos momentos en que el cabreo le hacer perder la cabeza y se vuelve violento a más no poder) sea encontrado por Momoka Nishizaki. La chica es rica, así que vive en una gran mansión, rodeado de todo tipo de lujos (se pirra especialmente por las hamburguesas, que come a todas horas). Rápidamente se habitúa a la vida humana. Está muy unido al sargento, con el que se reencuentra cuando Momoka, para intentar atraer la atención de Fuyuki, les presenta. Desde entonces, vuelven a ser uña y carne.

Caporal Giroro

Un experimentado militar, gruñón y armado siempre hasta las ancas. Es el único que sigue pensando insistentemente en la conquista de Pokopén. Busca a sus compañeros hasta dar finalmente con el paradero de Keroro. Al ver que no sale de la casa de los Hinata y que siempre se encuentra limpiando o cocinando, cree que está encerrado contra su voluntad. Monta una buena, llenando de bombas la casa. Pero Natsumi logra esquivar todas sus trampas y vencerle. Después de eso, se queda a vivir en el jardín, aunque evita el trato con la familia (eso sí, ¡le gusta Natsumi!).

Alférez Kururu

Es el estratega del equipo, así como el suministrador de armamento. Estamos ante una especie de inventor o científico loco, que crea inventos a cada cual más extraño y peligroso. Se deja ver por primera vez cuando Saburo descubre que Natsumi también tiene una rana en casa. A veces uno no sabe bien si ayuda a su equipo o le pone en aprietos, porque muchos de sus cachivaches parecen haber sido creados para meter en un lío a sus compañeros. Quizás tenga que ver con el particular sentido común que tiene. Saburo alucina con la de cosas que se le pueden ocurrir a su pequeño amigo.

Cabo Dororo

El miembro atormentado de la tropa, seguía a rajatabla las órdenes de sus superiores. Pero al quedarse solo en la Tierra y hacerse amigo de Koyuki, su vida dio un giro. Cambió su nombre, Zeroro, por el de Dororo, y se dedicó a estudiar el arte ninja. Junto a su compañera y amiga, lleva una rica vida espiritual, siguiendo el camino del zen. Cuando Koyuki escucha a Natsumi hablar de ranas, corre a comunicárselo a Dororo. Éste no tiene interés en reencontrarse con sus camaradas, pero finalmente accede. Aunque no acaba de incorporarse del todo, con él ya está reunida de nuevo la avanzadilla de Kerón.

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

Los principales Pokémon de Misty

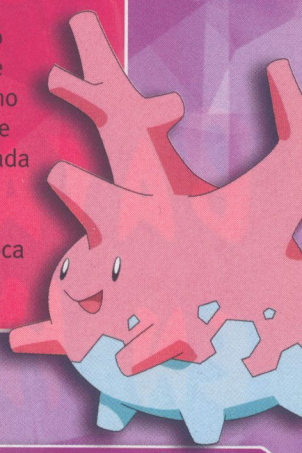
Después de hacer un repaso de Ash y Brock, no podemos olvidarnos de los Pokémon de Misty. La mayoría de ellos son de tipo acuático. ¡Allá vamos!

Togepi

Togepi es uno de los Pokémon preferidos de Misty y de los seguidores de la serie. Fue Ash quien lo encontró.
Número: #175
Tipo: normal
Altura: 0,3 m
Peso: 1,5 Kg

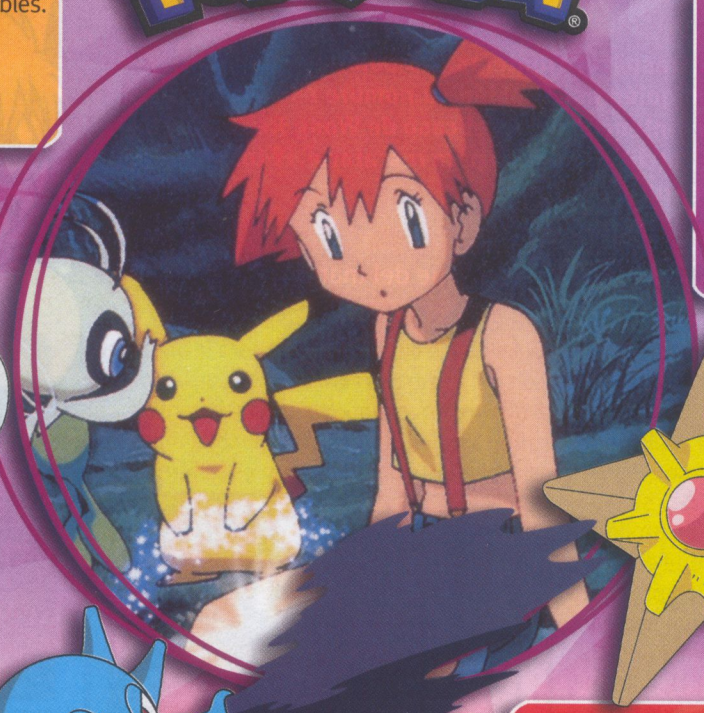
Corsola

Misty se enamoró a primera vista de Corsola. Por eso no es de extrañar que estuviera empeñada en tener uno.
Número: #222
Tipo: acuático/ roca
Altura: 0,6 m
Peso: 5,0 Kg



Psyduck

Psyduck es algo torpe cuando va por tierra, pero tiene unos poderes mentales increíbles.
Número: #054
Tipo: acuático
Altura: 0,8 m
Peso: 19,6 Kg



Starmie

Aunque Starmie es la evolución de Staryu, no es tan listo como éste.
Número: #121
Tipo: acuático/ psíquico
Altura: 1,1 m
Peso:
80,0 Kg

Poliwag

Él tampoco puede adaptarse muy bien a la vida en tierra firme. En el agua es mucho más ágil.
Número: #060
Tipo: acuático
Altura: 0,6 m
Peso: 12,4 Kg

Staryu

Staryu no tiene piernas, de modo que utiliza sus poderes psíquicos para desplazarse.
Número: #120
Tipo: acuático
Altura: 0,8 m
Peso: 34,5 Kg

Horsea

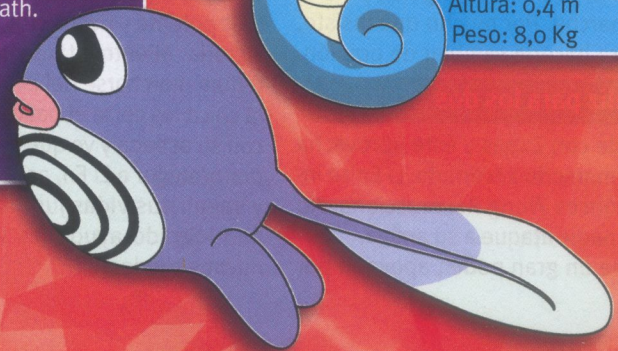
Horsea es relativamente débil. A Misty le encanta, pero lo utiliza poco.
Número: #119
Tipo: acuático
Altura: 0,4 m
Peso: 8,0 Kg

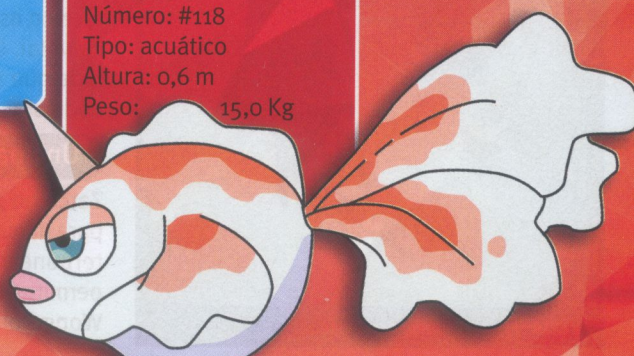
Goldeen

Con sus aletas fluctuantes, Goldeen tiene un aspecto muy elegante, por eso le llaman "la reina acuática".
Número: #118
Tipo: acuático
Altura: 0,6 m
Peso: 15,0 Kg

Poliwhirl

Cuando Poliwag evoluciona a Poliwhirl, ya no tiene problemas fuera del agua. Su siguiente evolución es Poliwrath.
Número: #061
Tipo: acuático
Altura: 1,0 m
Peso:
20,0 Kg





ZATCHBELL!™

BATALLA EN HONG-KONG

JETIX 2

La fama de Zatch comienza a traspasar fronteras. No sólo los mamodos demoníacos, como Zeno, saben quién es. También su nombre es conocido entre los mamodos con buenas intenciones. Es el caso de Wong Rei, cuya compañera acude en ayuda de Zatch y Kiyomaro para rescatarle. ¡Y los chicos viven una emocionante aventura en China!

Un padre mafioso

Li En está en Japón obligada por su padre, custodiada por unos maestros de kung-fu. En un despiste, logra escapar y se cruza con Zatch y Kiyomaro. Les arrebata el libro rojo y consigue llevarlos hasta un lugar apartado. Allí se lo devuelve y les pide un favor: necesita su ayuda para rescatar a Wong Rei, su mamodo. Les cuenta que su padre es un líder mafioso chino y todos los amigos que ella hace se asustan al saberlo. Por eso siempre está sola. Pero Wong Rei es diferente, aún sabiéndolo se quedó con ella y se convirtió en su mamodo. Ella le enseñó kung-fu y él, a llevar una vida normal. Pero tras varios combates con otros mamodos, Wong Rei teme que acabe malherida y se deja encerrar por el padre de Li En, que no aprueba esa relación. Zatch y Kiyomaro escuchan atentos su historia y deciden ayudarla. ¡Hay que viajar a Hong-Kong!

AYUDA Li En les pide un gran favor.

El ataque del mamodo volador

Wong Rei está encerrado en un islote que sirve de cuartel general para la organización del padre de Li En, donde guarda armas y el dinero procedente del tráfico de armas y el contrabando. Aunque hay muchos matones, no son rivales para los ataques del trueno de

PROTECCIÓN No dejará que le pase nada a Wong Rei.

Zatch. Tras deshacerse de ellos, suben en un ascensor hasta lo alto de la enorme roca que corona el islote, que es donde Wong Rei está encerrado. Pero no va a ser fácil, porque aparece en escena un mamodo, Zabas, que puede volar. Li En llega hasta Wong Rei, pero le pide que se marche. Por mucho que insiste, nada sirve para hacerle cambiar de opinión.

Un final feliz para los dos

Zatch no puede con Zabas y éste aprovecha para atacar al mamodo encerrado. Li En se interpone y entonces Wong Rei reacciona. No permitirá que nadie ataque a su amiga. Wong Rei tiene un gran poder, apoyado por

FULMINADO Wong Rei vence fácilmente a Zabas.

sus conocimientos de artes marciales. De un golpe tumba a Zabas, que contraataca con su disparo teledirigido. Falla, porque Wong Rei es muy veloz. Mientras continúa el combate, Zabas se va quedando sin poder y Zatch vuelve a pelear. Así sus nuevos amigos podrán huir antes de que lleguen los matones del padre de Li En. Kiyomaro prueba el quinto conjuro, Zakeruga, que resulta ser un Zaker mucho más potente y destructor. Zatch se alza con la victoria. Mientras tanto, Wong Rei y Li En intentan marcharse del islote, pero el padre de la chica les corta el paso. Desafía al mamodo con su espada y ve que está dispuesto a todo por proteger a Li En, así que les deja marchar y seguir sus vidas juntos. Zatch y Kiyomaro han logrado ayudarles y ahora tienen dos nuevos aliados.

Zatch Bell! © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

¡Las 10 cosas que debes saber sobre Inuyasha!

Localia · Buzz · K3

Inuyasha sigue siendo uno de los animes más seguidos por los fans. Aunque hay otras series llenas de acción y con tramas increíbles, el semidemonio es hoy por hoy vuestro favorito. Para que lo sepas todo, te presentamos los elementos más destacados de la obra.

1 Recientemente ha comenzado a emitirse en España una nueva tanda de la serie. Con los nuevos 63 episodios se alcanzará el final del anime, que consta de 167 capítulos.

SIN TEMOR *La palabra miedo no existe para Inuyasha.*

2 En cuanto al manga, el último volumen aparecido en España es el 43, mientras que en Japón llevan 47.

ORIGINAL *El anime ha adaptado tal cual el manga.*

Hace poco se publicó en Japón la primera novela de *Inuyasha*, que en 192 páginas cuenta el principio de la historia hasta la lucha encarnizada contra Yura. Todo desde el punto de vista de Kagome. Un aspecto positivo es la información adicional que ofrece, como, por ejemplo, cuando habla sobre la muerte del padre de Kagome.

3

INTERESANTE *Aparte de la colección de mangas, se ha publicado una novela.*

En total existen cuatro películas de *Inuyasha*, que han sido grandes éxitos de taquilla en los cines japoneses. Todas ellas poseen un nivel técnico más alto que la serie, con una animación impecable. En España podemos ver las dos primeras: La batalla a través del tiempo y El castillo de sueños en el interior del espejo.

4

FILMES *¿Llegará pronto la tercera película a España?*

Su creadora es Rumiko Takahashi, que nació el 10 de octubre de 1957 en el pueblo costero de Niigata. Desde hace 25 años trabaja como mangaka con mucho éxito. La autora de *Lamu*, *Maison Ikkoku* y *Ranma 1/2* se ha mantenido fiel a la editorial Shogakukan.

5

RUMIKO TAKAHASHI *Una de las dibujantes con más éxito dentro y fuera de Japón*

6

MALÉFICO *Con la ayuda de su fragmento crea "hijos".*

Para vencer a Inuyasha y conseguir la Esfera de los Cuatro Espíritus, Naraku idea planes malvados, pero nunca se mancha las manos. Con la ayuda de su fragmento de la esfera, crea "descendientes" que hacen el trabajo sucio.

En la lucha contra Naraku, Inuyasha recibe el apoyo de sus amigos Sango, Miroku, Shippo y Kirara, quienes también tienen cuentas pendientes con el demonio.

7

AMIGOS *Inuyasha puede confiar en ellos.*

Sesshomaru, el hermano de Inuyasha, le odia porque es un medio demonio y además obtiene la poderosa espada de su padre que él ansiaba.

9

SESSHOMARU *No tiene mucho que decirle a Inuyasha*

10 Tessaiga, la espada de Inuyasha, se forjó de un colmillo de su padre. Si se usa para proteger a personas, este pedazo de colmillo se convierte en una arma poderosa. Uno de los ataques de la Tessaiga es el Viento Cortante.

TESSAIGA *A lo largo de sus aventuras, Inuyasha descubre nuevas y poderosas técnicas.*

El corazón de Inuyasha está dividido por dos chicas: Kagome y Kikyo. Esto ya le ha causado varios disgustos. Todavía no ha tomado una decisión, así que estamos a la expectativa.

8

TORTURA *¿Kagome o Kikyo? Una difícil elección.*

El canciller Foster

El canciller de la Academia del Norte se transforma fácilmente. Primero se encuentra con Chazz encapuchado dirigiendo un submarino. Después aparece como un duelista venido a menos que no ha logrado entrar en la academia. Y finalmente desvela su auténtica identidad en la fortaleza: el director del lugar.

ENCAPUCHADO *Un viejo conocido.*

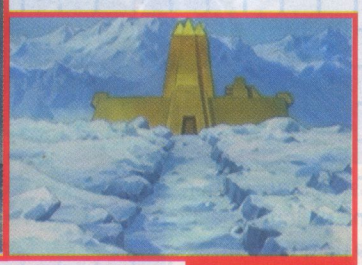
EL MAYOR RIVAL DE LA ACADEMIA DE DUELO

LA ACADEMIA DEL NORTE

Después de que Chazz pierda el duelo contra Bastion y abandone la Academia de Duelo, su yate naufraga. Pero la suerte está de su lado y un tipo extraño le salva. Así acaba en un lugar muy interesante.

Antes de dejarle en tierra, el tipo encapuchado que le ha salvado le regala una carta de duelo muy especial. Después, Chazz acaba delante de la puerta de una fortaleza gigantesca. Es la Academia del Norte, el mayor rival de la Academia de Duelo. Frente a la puerta está sentado un duelista poco afortunado, que le cuenta que debe reunir 40 cartas para que le dejen entrar. Él tiene sólo 39 y ya no le quedan fuerzas para seguir buscando.

NAUFRAGIO *El yate de Chazz se hunde.*



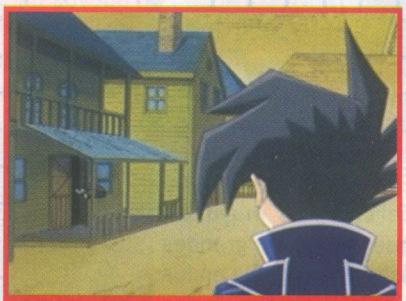
ACADEMIA DEL NORTE *Una fortaleza en medio de un paisaje desapacible.*

En poco tiempo Chazz reúne las 40 cartas. Demuestra su generosidad regalándole al otro duelista la carta que le falta, aunque a él entonces le falta una. Pero de pronto recuerda que tiene la carta que le dio su salvador. Por fin puede entrar.

DUELO *Un astuto duelista está sentado en la puerta*

Para que le permitan quedarse, Chazz debe batirse contra varios miembros. Su lugar en la Academia a medida que se enfrenta uno a uno a otros 50 miembros, empezando por el último del ranking. Los vence a todos y se acaba enfrentando al Zar, el representante de la escuela. Pero también le gana sin problemas. Entonces reaparece el encapuchado y resulta ser el duelista que conoció en la entrada. Pero todavía le espera una sorpresa mayor: es Foster, el canciller de la Academia del Norte.

El hombre le cuenta que todo ha sido una prueba. Se había dado cuenta del talento de Chazz y quería que demostrara que era el mejor duelista de la Academia del Norte para que pudiera representarla en el combate entre escuelas. Su adversario en este duelo sería Jaden Yuki. ¡Llega el momento de la revancha de Chazz!



CIUDAD FANTASMA *Parece el lejano oeste.*

ZAR *Mucho ruido y pocas nueces.*

El chico se enfrenta contra Jaden provisto con las mejores cartas de la Academia del Norte (sus compañeros le regalan cartas, que no se lleva al mazo). Tras un violento duelo, en el que durante mucho tiempo no se divisa un ganador, Jaden vence y la Academia del Norte sale derrotada. Los compañeros de Chazz lo expulsan para que vuelva a su lugar: la Academia de Duelo.

VENGANZA *Es la oportunidad de Chazz.*

CANCILLERES *Ambos observan el duelo entre Jaden y Chazz.*

¡Los tipos que más molan de la serie!

Conan, Heiji y Kaito Kid tienen buenas aptitudes. Aquí te desvelamos qué les diferencia y qué tienen en común.

1. Conan Edogawa

Shinichi Kudo ha rejuvenecido y está atrapado en el cuerpo de un niño. Sin embargo, ha conservado sus aptitudes intelectuales. Sigue siendo un buen deportista, aunque se ve limitado por su corta estatura.
Un factor que determina su popularidad es precisamente su aspecto. Tan pequeño e inteligente, es una auténtica monada.

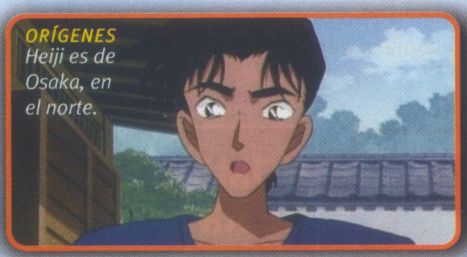
JUSTICIA Y ORDEN Conan lucha contra los criminales.

SIMPÁTICO Dice tonterías para que su imagen de niño sea creíble.

2. Heiji Hattori

EQUIPO Juntos son imbatibles.

En realidad, Heiji es como Shinichi. Tienen la misma edad, ambos son deportistas y les encanta resolver casos. Al principio Heiji ve a Shinichi como un rival. Pero cuando conoce a Conan y se entera de su secreto, acaba siendo su mejor amigo. Esto le aporta a Heiji un punto positivo. Cuando trabajan juntos, se complementan perfectamente.



ORÍGENES Heiji es de Osaka, en el norte.

3. Kaito Kid

Kaito Kid se diferencia de Conan y Heiji en una cosa: él no resuelve delitos, sino que los causa. Ahora bien, es tan astuto como los dos detectives. Sólo que emplea su inteligencia para otros fines. Lleva a cabo sus robos como si fueran actuaciones teatrales, cuidadas hasta el último detalle. Esto, unido al hecho de que nunca le pillan, le convierte en un tipo inaccesible y que mola.

KAITO KUROBA Kaito es sólo otro chaval de instituto.

DISFRAZ El traje blanco es su marca registrada.

El manga de Kaito Kid

En 2005 pudimos ver al fin la edición del manga protagonizado por Kaito Kid. Gosho Aoyama, su creador, la guionizó y dibujó mucho antes de hacer Detective Conan. Por desgracia, la colección sólo tiene tres tomos y está inacabada. ¡Queremos más

¿QUIÉN SERÁ EL NUEVO MIEMBRO DE LA FACCIÓN DE LOS 7 MARES?

Cuando Luffy mata a Cocodrilo, abre un debate en el seno de la facción de los 7 mares. Ellos gobiernan el mar y quieren cubrir cuanto antes su vacío. ¿A quién elegirán?

Mucho tiempo atrás, los miembros de la facción de los 7 mares eran piratas, eso sí, de los más poderosos. Por eso les fue entregado el mando del mar para que trabajaran junto al Gobierno Central, a pesar del odio mutuo. El trato es que ellos les dejan hacer, mientras se encarguen de los piratas que incumplen las leyes y se los entreguen a la Marina. Así, los miembros de este grupo destacan por ser muy fuertes, ya que entre sus responsabilidades está mantener el equilibrio de poderes en Grand Line.

Para mantener este equilibrio, el Gobierno Central necesita encontrar pronto sustituto a Cocodrilo y por eso reúne a los miembros de la facción. Sin embargo, sólo aparecen tres de los seis miembros restantes: Bartholomew Kuma, Don Quijote Do Flamingo y Delacure Mihawk, más conocido como Cetrero Fantasmal.

No se sabe mucho del resto de la facción. Otro miembro debería de ser el rey de los hombres pez, Jimbei. Posiblemente Dragón, el tipo misterioso que salvó a Luffy de Malhumo en Logue, también sea parte del tinglado, pero hasta ahora no se ha podido comprobar. Sobre el sexto hombre no hay información por el momento.

En Internet se especula mucho. Se cree que Shanks "el Rojo" podría ser uno de ellos, pero el hecho de que el Gobierno Central haya ordenado que se le mantenga vigilado no juega a favor de esta teoría. Lo mismo sucede con Barbablanca, conocido como el pirata más fuerte del mundo. Con ello, no parecen ni siquiera aspirantes para la plaza que ha quedado libre.

REUNIÓN
El gobierno convoca a la facción de los 7 mares.

DO FLAMINGO
Las plumas rosas le dan un aspecto... curioso.

BARTHOLOMEW KUMA
Este gigante lleva siempre una Biblia encima.

CETRERO FANTASMAL
El mejor espadachín del mundo.

SHANKS
Con su mirada puede intimidar incluso a enormes monstruos marinos.

BARBABLANCA
Un pirata enorme que parece muy fuerte.

EXTRAÑO
Laffit propone a Barbanegra.

De hecho, únicamente se ha presentado una candidatura. Laffit, un extraño personaje, irrumpe en la reunión y propone a Barbanegra.

Pero el Consejo lo desestima, al menos de momento. Habrá que esperar, pero seguramente la facción mantendrá la plaza desierta un tiempo.

BARBANEGRA
Va detrás de Luffy, pues no le gusta ver cómo atesora poder.

NOMBRES DE ANIMAL

Si te fijas, todos los miembros de la facción tienen una parte de animal en su nombre (o de un ser fantástico, en el caso de que Dragón formara parte). Bartholomew Kuma (oso), Don Quijote Doflamingo (flamenco), Delacure Mihawk (halcón) y Jimbei (tiburón ballena).

Lo mismo sucede con Cocodrilo. ¿Es una pista para saber quién puede pertenecer al grupo...?

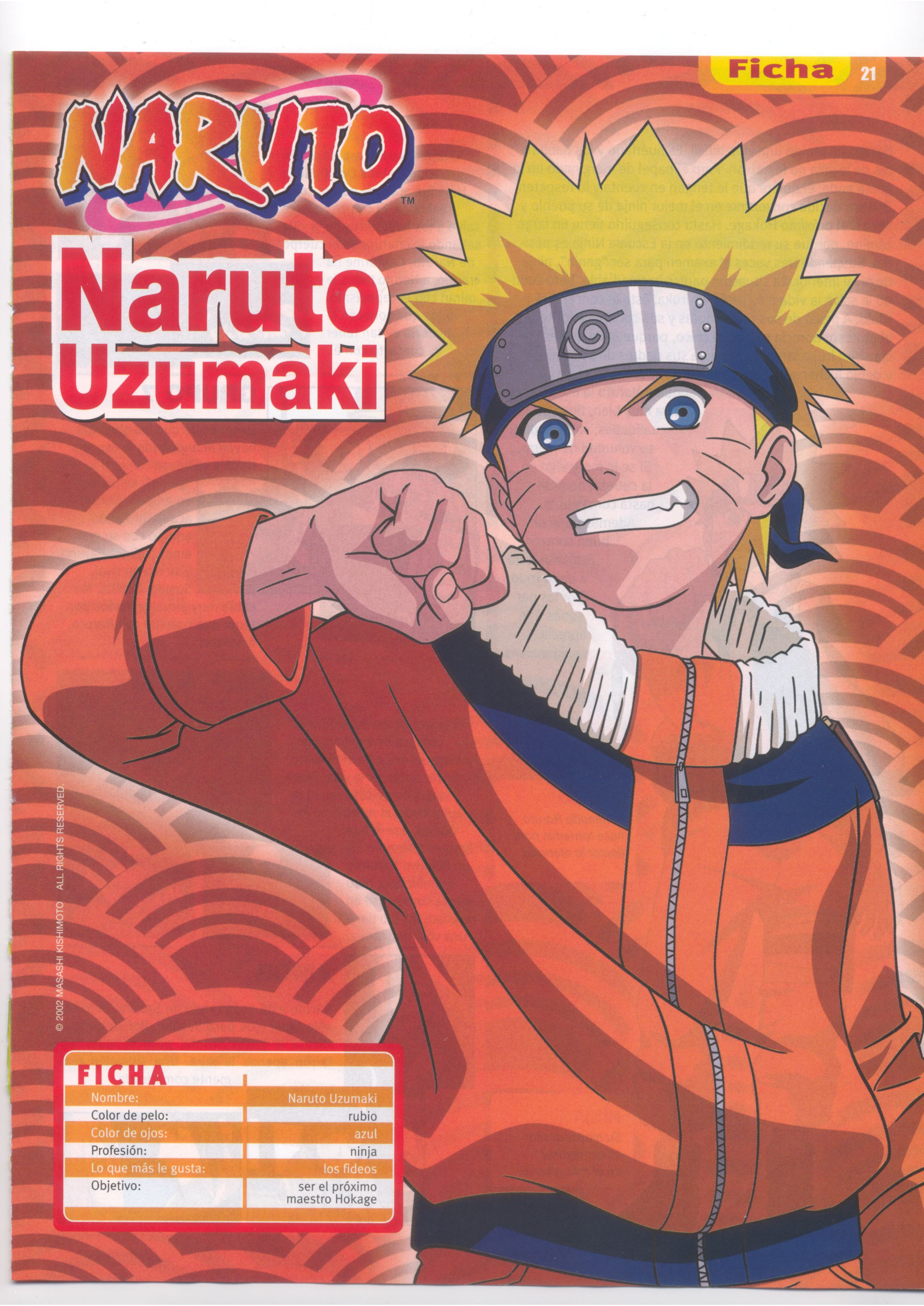
COCODRILO

Cocodrilo, también llamado Don Cero como líder de la Banda Baroque, era un miembro de la facción de los 7 mares. Como Luffy le derrotó durante la gran batalla de Alabasta, ha dejado un puesto libre en la facción.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

NARUTO™

Naruto Uzumaki



© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

FICHA

Nombre:	Naruto Uzumaki
Color de pelo:	rubio
Color de ojos:	azul
Profesión:	ninja
Lo que más le gusta:	los fideos
Objetivo:	ser el próximo maestro Hokage

HISTORIA

Naruto ha tenido una vida difícil. Es huérfano y los habitantes de la villa no le hablan. Pero el papel de marginado no le gusta nada, él quiere que le tengan en cuenta y lo respeten. Por eso decide convertirse en el mejor ninja de su pueblo y ser así el próximo Hokage. Hasta conseguirlo tiene un largo camino, porque su rendimiento en la Escuela Ninja es pésimo. Suspende tres veces el examen para ser "genin", ninja de nivel inferior. La situación parece irremediable, pero cuando le salva la vida a su profesor Iruka, éste le concede el título. A pesar de sus malas notas y sus continuas tonterías, el profesor aprecia mucho al chico, porque sabe qué es crecer solo: Iruka también perdió a sus padres de pequeño y debió luchar solo para seguir adelante.

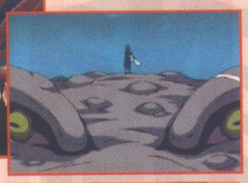
Aunque a Naruto la escuela no le va muy bien, tiene otras cualidades, sobre todo su voluntad de hierro. Si se le mete algo en la cabeza, no para hasta conseguirlo. Además tiene un buen corazón. Está dispuesto a darlo todo por las personas que aprecia.

PAYASO
A menudo Naruto hace tonterías para llamar la atención.

NINJA
Su mayor deseo es convertirse en el más grande.

PASADO

Cuando Naruto era un recién nacido, la Villa Oculta de la Hoja fue atacada por un zorro diabólico. El cuarto Hokage salvó a los habitantes de la villa sellando la criatura en el cuerpo de Naruto. Conforme ha crecido, a Naruto todos le miran con escepticismo, y los que conocen la historia evitan tener contacto con él.



GRUPO 7

Después de que los alumnos hayan abandonado la Escuela Ninja y se hayan convertido en "genin", se dividen en grupos. Naruto acaba formando equipo con su gran amor, Sakura Haruno, y su mayor rival, Sasuke Uchiha. No están muy entusiasmados por tener que trabajar con Naruto, la verdad.

OBJETIVO

El mayor deseo de Naruto es convertirse en el próximo Hokage, es decir, en el ninja de mayor rango de la villa. Cree que sólo así conseguirá la autoridad y el respeto de los demás, que le han ignorado siempre. Es un objetivo bastante ambicioso, pero puede convertirse en realidad: Naruto tiene una voluntad férrea.

AMOR

Naruto está enamorado de Sakura, pero ella sólo tiene ojos para Sasuke. Por su parte, a Hinata le gusta Naruto, pero el rubio fanfarrón apenas la mira. Una situación realmente complicada.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

1ª TEMPORADA, PARTE 2: EPISODIOS 14-26

14. ¡La amenaza de la máquina más poderosa! La ambición del doctor Ohgami

En el interior de un volcán se encuentra el laboratorio del doctor Ohgami, rival de Tsuchiya. Él es el creador de los protosabers, máquinas de alta velocidad. Su protegido es J., que conduce un Protosaber JB. Invita a los Seiba a hacerles una visita y luego les reta a una carrera. Los chicos pierden, aunque consideran que J. hace trampa: su máquina lanza golpes de aire y es controlada por control remoto.

15. ¡Duelo contra los matones! ¡Protegeremos al antepasado!

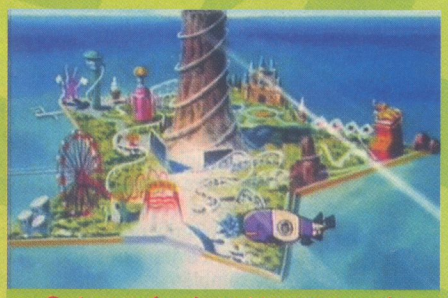
Tsuchiya llega al laboratorio de Ohgami y se lleva a los niños. De vuelta a casa les explica que trabajó junto a Ohgami diez años atrás y que le echaron porque estaba obsesionado con crear la máquina perfecta. Esa misma noche, unos matones de Ohgami intentan robar el Super Avante de carenado integral, el "saber" original. Por suerte, los Seiba logran recuperarlo gracias al Magnum y el Sonic.

16. La carrera en el volcán. Los "sabers" corren un serio peligro

Para evitar que los protosabers de Ohgami arrasen, Tsuchiya crea las máquinas V. Mientras, Let's y Go descubren la manera de derrotar a J. y vuelven al laboratorio de Ohgami para retarle. Magnum y Sonic aguantan los golpes de aire y entonces el Sonic hace de lanzadera para el Magnum, que adelanta al mini 4x4 de Ohgami. Pero éste hace trampa y los "sabers" acaban cayendo a la lava.

17. Nacen las máquinas V. Suya será la victoria de mañana

Hundidos tras haber perdido sus máquinas, ni siquiera les alegra ver los nuevos minis que Tsuchiya ha construido. Piensan retirarse del mundo de los mini 4x4. Pero su padre les enseña que usar sus nuevas máquinas no es traicionar a las que han perdido, ya que las que tienen ahora son sus herederas. Los chicos lo comprenden y deciden usarlas para derrotar a los protosabers de Ohgami.



18. Las máquinas V corren todo tipo de peligros en la carrera del parque de atracciones

Se inaugura el parque temático Mikuni, la "Tierra de Cinco Estrellas". Para celebrarlo, la Copa Toukichi reúne a los mejores corredores de mini 4x4. Hay 5 grupos que salen de diferentes puntos del parque y convergen en la parte principal del circuito. Let's y Go usan los motores de reserva de sus antiguas máquinas. Una vez se agotan, comienza la carrera de verdad.

19. Hay que derrotar al poderoso oponente JB. El poder V de la amistad

Las nuevas máquinas V se acercan a toda velocidad al Protosaber JB y logran esquivar sus golpes de aire. Juntos, consiguen engañar al minicoche de J. y que, mientras ataca a uno, el otro le adelante. Cuando intenta acabar con el Sonic, cae al agua y J. se lanza al mar para recuperar su máquina. Entonces se da cuenta de lo poco en común que tiene con los planteamientos de Ohgami. Al volver al circuito, rompe el control remoto y corre como uno más. Ohgami se marcha enrabietado y Tsuchiya le invita a su laboratorio. Los Seiba han hecho un nuevo amigo.

20. ¡Amenaza-X ha desaparecido!

Una noche, alguien entra en la tienda de campaña de los Takaba y se lleva el Amenaza-X. Jiromaru se lo cuenta a Let's, Go y Toukichi, y ellos le ayudan a encontrar al culpable del robo. Entonces descubren que ha sido J., pero lo ha hecho con buenas intenciones: ha arreglado la máquina que él destrozó. Ryo no le perdona, sino que le reta a una carrera y así consigue que el chico no abandone los mini 4x4.

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

21. Chiiko entre en escena. Toukichi contra los hermanos Seiba

Chiiko, la hermana pequeña de Toukichi, está enamorada de Let's. No para de darle la lata con que quiere verle, de modo que Toukichi reta a una carrera al mayor de los Seiba. Será en la Copa Reina Chiiko, con un circuito diseñado por ella. Aunque pone trampas para evitar que gane su hermano o Go, que también se apunta, al final gana el Magnum. Así que no puede darle su premio a Let's: un beso.

22. El regreso. La terrible máquina destripadora

Un misterioso mini 4x4 ha aparecido en la ciudad. Se dedica a destrozar las máquinas que encuentra a su paso, por lo que le llaman "Jack el destripador". Toukichi y Go están decididos a darle un escarmiento. Su principal sospechoso es Kurosawa, que acaba de volver de Estados Unidos. Let's, en cambio, no cree que sea él y tiene razón: el verdadero culpable es uno de los chicos de Ohgami, Kay Okita y su Pico de Araña.

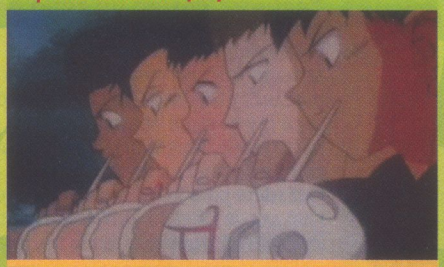
23. Enfrentamiento en la fábrica de conservas. El nuevo viaje

Los chicos van a la tienda de Sagami para arreglar los desperfectos ocasionados por Pico de Araña. En el laboratorio de Tsuchiya, J. les habla de Okita, un chico que va a la suya. Kurosawa les explica que en Estados Unidos se corre sin reglas. Poco después, Okita reta a los Seiba. Corren en una fábrica de conservas abandonada, cuya estructura acaba cediendo a media carrera.

24. ¡Arranca, Cobra Letal! El desarrollo de una nueva máquina

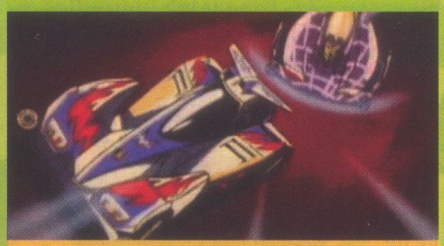
Toukichi desea una máquina como la de Let's y Go. Cuando Okita le reta a una carrera, pone en marcha la maquinaria de la Corporación Mikuni para crear la máquina definitiva. Sin embargo, Chiiko se inmiscuye y usa los planos para que fabriquen su Flor de Acero. Toukichi debe correr con Rugido, pero cuando Pico de Araña ataca a Flor de Acero y le destroza el chasis, él usa su nueva carrocería: nace Cobra Letal, con la que vence a Okita.

25. Arranca la Carrera de Verano. El cálido verano de las máquinas mini 4x4



La nueva dirección japonesa ahora lo permite todo en las carreras. Así, la Copa de Verano de Japón se convierte en un regalo para Ohgami y los suyos. La carrera se divide en dos partes. La primera transcurre alrededor de un parque cercano al puerto. Pico de Araña se pone pronto en cabeza y los protosabers de Ohgami intentan evitar que las máquinas de Tsuchiya lleguen a la segunda parte. No lo consiguen.

26. Una meta difícil de alcanzar. Un mal día para Amenaza-X



El nuevo circuito se encuentra a bordo de un trasatlántico. Hay que dar tres vueltas al trazado. Los protosabers vuelven a las andadas y logran echar a los Black Sabers. Pico de Araña va en cabeza, pero da la vuelta y ataca al Amenaza-X. Sonic Vanguardia y Cobra Letal van a por él, pero también salen malparados. Luego ataca al Jiromaru Especial, al Black Saber ComeBack y a los protosabers. Cuando se acerca al Magnum Victoria, Amenaza-X evita el ataque, pero queda hecho trizas. Aunque Pico de Araña vence, los aplausos se los lleva el Magnum, que llega segundo.

DATOS

Elementos clave de un mini 4x4

A lo largo de la serie puedes ver cómo evolucionan las máquinas y cómo aumenta la pericia de sus amos, que van descubriendo cuáles son sus puntos débiles y qué elementos deben potenciar. La Tienda Sagami se debe de hacer de oro con toda la chiquillería loca por conseguir las piezas más nuevas del mercado. ¿Pero cuáles son las partes imprescindibles de un mini 4x4?

El motor es lo más básico. Sin él, el minicoche no puede correr. Hay diferentes tipos de motores, todos ellos con sus baterías recargables. El Amenaza-X, por ejemplo, tiene un motor de alta velocidad.

El chasis o carrocería es lo que le da personalidad propia a la máquina. Cada corredor personaliza su chasis para que en la carrera se sepa que ése es su mini 4x4. ¿Verdad que sabrías distinguir el Pico de Araña del Flor de Acero o a Amenaza-X del Magnum Victoria?

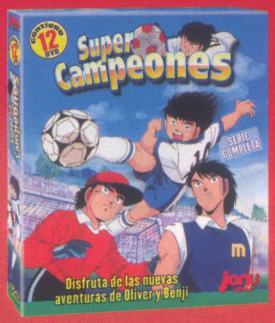
No todas las máquinas usan alerones especiales, pero poco a poco se han ido poniendo de moda, en parte por culpa del Rugido (y luego el Cobra Letal) de Toukichi. Sirven para dotar de mayor agilidad al mini, que toma mejor las curvas y las rectas al adecuarse al aire.

Una buena elección de ruedas es de vital importancia para hacer una buena carrera. Gracias a ellas, la máquina puede correr en óptimas condiciones en el circuito, esté seco o mojado, sea liso, arenoso o pedregoso.

Para acabar, las máquinas pueden llevar "armas", aunque sólo las usan los tramposos. Las más populares son las cuchillas (usadas por el Black Saber y Pico de Araña) y los cañones de aire (como el Protosaber JB).

Supercampeones, ya a la venta

Jonu Media acaba de poner a la venta la serie completa de *Supercampeones*. Los 46 episodios vienen presentados en un pack con 8 discos. El mes que viene te lo contaremos todo de esta edición, pero te hemos querido avisar por si aún no has decidido qué regalo de Navidad quieres. ¡Ya sabes que los partidos de Oliver son una buena opción!



Supercampeones: ©Takahashi Youichi/Shueisha - NAS

Las 5 reglas de oro para convertirse en una estrella del fútbol

Oliver Aton es un futbolista brillante. Tiene un gran talento, pero todas sus cualidades no son innatas. Para ser uno de los mejores jugadores del mundo, ha tenido que cumplir algunas reglas. ¡Son éstas!

1 Entrenamiento

Oliver pasa todo su tiempo libre entrenando. Da igual si lo hace solo o con amigos, si brilla el sol o llueve; Oliver coge siempre su balón, cuando tiene tiempo, lo cual le da una cierta disciplina y a veces seguro que también fuerza de voluntad.

EN TODO MOMENTO A Oliver nada le para.

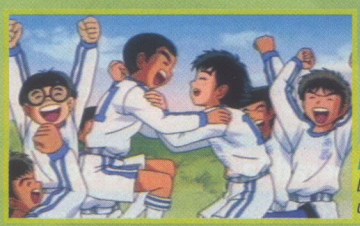
2 Técnica

¡Ningún futbolista es perfecto! Podéis jugar durante años y, en todo momento, aprenderéis algo nuevo. Fijaos en otros futbolistas, quizás podáis imitar algunos trucos. ¡Ni siquiera el jugador más bueno del equipo lo sabe todo! Un buen futbolista siempre intenta mejorar tanto como pueda.

EJERCICIO Se debe entrenar cada técnica.

3 Espíritu de equipo

Incluso si entrenáis solos, el fútbol es un deporte de equipo. Un buen equipo se mantiene unido y equilibra sus puntos fuertes y débiles. Mantenerse unido es lo primero. Motivaos los unos a los otros. Nada puede destruir más rápido a un equipo que alguien que actúe de forma individual.



EQUIPO Debéis formar una unidad.

4 Ambición

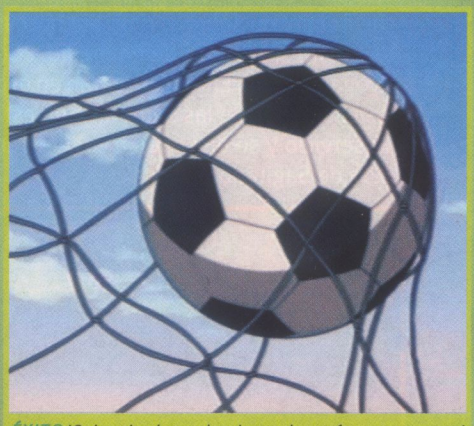
"No darse nunca por vencido", dice el lema. Incluso cuando las cosas no van demasiado bien, no debéis tirar la toalla. En vez de eso, debéis abordar los problemas con mucho entusiasmo. Todos perdemos alguna vez un balón o debemos pasar un partido en el banquillo. Confiad en vosotros mismos.

POR LOS SUELOS Nunca os rindáis.

5 Diversión

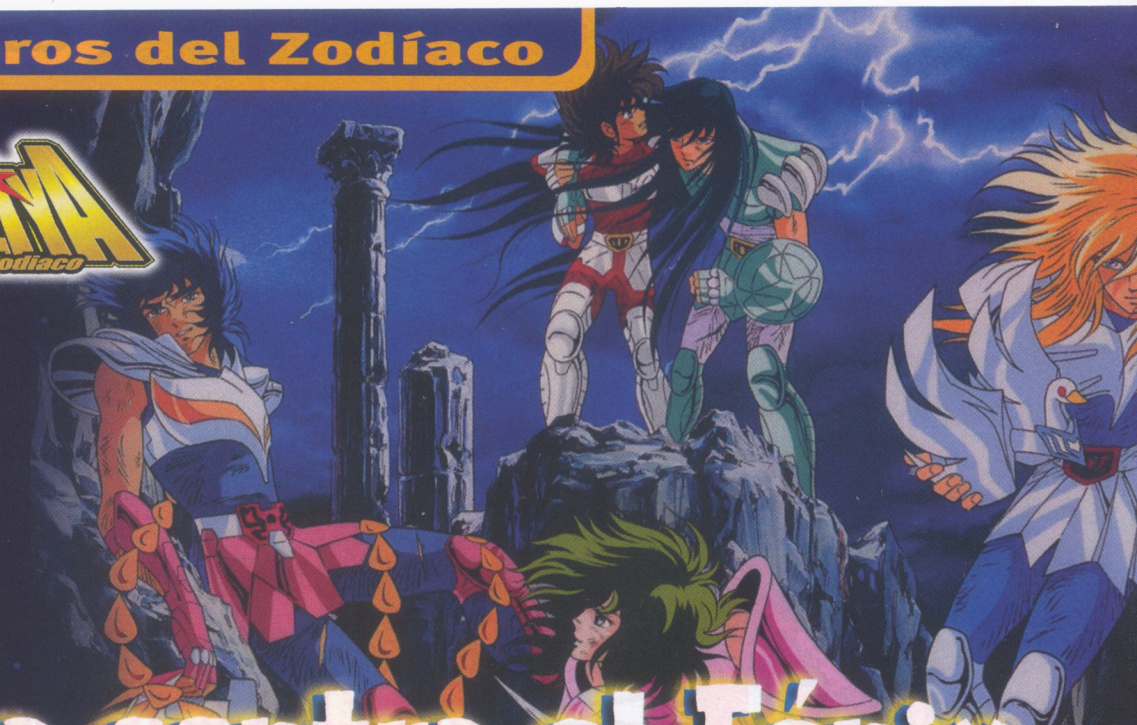
¡La diversión es lo más importante! El juego y el entrenamiento no deben convertirse nunca en una obligación. Sólo si os lo pasáis bien jugando a fútbol, conseguiréis algo grande. Pero esto no significa que os lo tengáis que tomar todo a la ligera. En partidos importantes debéis tomároslo lo suficientemente en serio. Pero eso, nunca os amarguéis si algo no funciona.

SATISFACCIÓN Motivad a vuestros compañeros.



ÉXITO ¡Quien siga las reglas de oro, logrará su recompensa!

Super Kickers 2006 © Yoichi Takahashi/Shueisha, Avex, TV Tokyo. All rights reserved.



Lucha contra el Fénix y los caballeros negros

La irrupción del caballero del Fénix en el Torneo Intergaláctico enmudece en estadio. Todo el mundo está expectante ante las acciones del caballero, que pasan por llevarse la armadura de oro

El violento regreso del Fénix

Ikki quiere llevarse la armadura de oro de Sagitario. Aunque Shun está feliz porque su hermano ha vuelto, pronto se da cuenta de que no es el mismo. Su paso por la isla de la muerte, a la que fue hace 6 años en sustitución de su hermano, le ha cambiado. Desde entonces, ha crecido en su interior el odio por Mitsumasa Kido y la Fundación. Ahora ha vuelto convertido en Fénix y tiene sed de venganza. Pero antes de que pueda llevar a cabo sus planes, el caballero del Lobo se enfrenta a él. Ante el asombro general, el Lobo queda totalmente petrificado. Según dice Ikki, ha matado su alma, y de un solo toque en la frente, cae fulminado sobre el ring. Sin necesidad de tocarles, se quita de en medio a Seiya, Hyoga y Shiryu. Entonces entran en escena los caballeros de las sombras que están a su servicio y se disponen a coger la armadura de Sagitario.

CABALLEROS NEGROS Obtuvieron sus armaduras en la Isla de la Reina de la Muerte.

Recuperad la armadura de oro

Los guerreros de las sombras son renegados que combaten por su propio interés, destruyendolo que les molesta. Sus armaduras son tan negras como sus almas. Sin que los caballeros puedan hacer nada, se llevan la armadura. Seiya y sus compañeros les persiguen. Las cadenas de Shun apuntan hacia una nave del puerto. Justo cuando Ikki se la está poniendo, llega Seiya y le golpea. La armadura cae y los caballeros de las sombras recogen sus piezas. Los chicos salen tras ellos y las peleas se suceden. No son enemigos muy poderosos. Hyoga vence a su rival sin apenas inmutarse y recupera el brazo izquierdo. Shun y Shiryu, que van juntos, encuentran a otros dos caballeros que apenas ofrecen resistencia. Recuperan la pierna izquierda y el brazo derecho. Seiya se topa con cinco caballeros, ni más ni menos. Aún así, no tarda en derrotarles. Al conseguir la pierna derecha, uno de sus rivales le informa que Fénix se va a unir a los caballeros negros para hacerse con el control del mundo.

El reto a muerte de Ikki

El casco, las hombreras, el peto y el cinturón siguen en poder de Ikki. Ambos bandos están igualados. Para poder conseguir el resto de la armadura, los chicos necesitan tener a punto las suyas. Shiryu sabe quién puede restaurarlas, así que se las lleva. Mientras, Shun visita un parque donde entrenaba con Ikki cuando eran pequeños, aparece el Cisne Negro, que domina los

Ikki La armadura del Fénix protege al hermano de Shun.

SHIRYU El caballero del Dragón carga la caja de su propia armadura.

Shaman King © Hiroyuki Takei. All rights reserved.

El castillo de Mo

Gracias a su maestro, Shiryu sabe quién puede reconstruir las armaduras de Pegaso y del Dragón. Pero hasta llegar allí le espera un gran peligro, ya que debe pasar por una tierra conocida como "el cementerio de los caballeros". Se llama así porque muchos caballeros han muerto allí haciendo su mismo viaje. Decenas de espíritus le ponen las cosas difíciles, pero Shiryu sigue el consejo de su maestro: avanzar sin parar. De ese modo llega al castillo de Mo, regido por un ser con poderes telepáticos y su pequeño ayudante. Shiryu le explica el motivo de su visita, pero Mo le contesta que no puede arreglarlas, porque están muertas. Sólo puede devolverles la vida de una manera, pero Shiryu deberá arriesgar su vida. El caballero del Dragón acepta y comienzo el rito. ¡Las armaduras serán bañadas en su sangre!

Pegaso Negro

Pegaso recibe su armadura de manos del discípulo de Mo, que le comunica que Shiryu está vivo. La armadura parece dotada de nuevos poderes, ya que el Pegaso Negro recibe un golpe tras otro. Aunque Seiya vence el combate, sufre el meteoro negro, que provoca "el fuego de la muerte" y puede acabar con su vida.

Cisne Negro

Hyoga vuelve a enfrentarse a su alter ego. Aunque domina sus mismas técnicas, apenas le dura unos instantes. Hyoga usa sus principales ataques para acabar pronto con él y poder enfrentarse al Fénix. Lo que no ve es que el Cisne Negro aprovecha toda la información que conoce de sus ataques para dársela a Ikki.

Andrómeda Negro

Mientras Shun intenta ayudar a Seiya, que está siendo consumido por "el fuego de la muerte", aparece el caballero de Andrómeda Negro. La lucha entre cadenas está igualada hasta que llega el Dragón Negro, que le ataca y arroja a Seiya por un precipicio. Cuando aparece Shiryu, le derrota y permite a Shun bajar a por él.

Dragón Negro

En la contienda están casi todas las piezas de la armadura de oro. Shiryu no está recuperado del todo para la lucha, pero utiliza el ataque del dragón llameante. Como está tan débil, puede morir. Le da de lleno a su rival, que queda moribundo. Shiryu no muere gracias a que el Dragón Negro le salva la vida.

mismos ataques que Hyoga. Sus compañeros llegan a tiempo de parar la lucha, ven asombrados que los cuatro caballeros negros son iguales que ellos y dominan casi las mismas técnicas. Al día siguiente, Saori recibe un mensaje de Ikki retando a sus caballeros. Seiya sabe que es una trampa, pero aún y así acepta. Al cabo de una semana, los caballeros parten al Monte del Diablo.

EL QUINTO CABALLERO Ikki no permitira que Shun sufra.

El final de la batalla

Tras derrotar a los caballeros negros, sólo queda el Fénix, que ha vencido anteriormente a Hyoga gracias a la información del Cisne Negro. La cadena de Shun detecta dónde se encuentra y él le ofrece su vida a cambio de que pare esa batalla. Justo cuando Ikki está a punto de matarle, Seiya lo evita. Ya está en plena forma gracias a la cura de Shiryu. También Hyoga se encuentra bien. Son 4 contra 1. El combate es intenso y los terribles golpes se suceden, aunque Ikki no se deja amilanar y sólo Seiya aguanta sus embates.

Increíblemente, la armadura de oro comienza a brillar y se forma sola, a falta del casco, que lo tiene el Fénix. De pronto el escudo del Dragón protege a Seiya y las cadenas de Andrómeda sujetan a Ikki. Seiya es incluso capaz de usar el polvo de diamantes, con el que finalmente se alza con la victoria. Cuando parece que Ikki vuelve a ser el de antaño y va a abandonar el camino del mal, aparecen unos caballeros que quieren llevarse la armadura de oro. Su líder es el poderoso Dócrates. ¡Comienza una nueva batalla para los caballeros del zodíaco!

NARUTO ULTIMATE NINJA

La fiebre por Naruto no parece tener límite: a su esperadísima emisión en televisión y su no menos ansiada publicación en DVD, que no acaba de llegarnos, ahora le toca la turno al mundo del videojuego con este interesante *Ultimate Ninja*.

De nuevo nos encontramos con otro videojuego de lucha basado en una serie de anime, en este caso *Naruto*, protagonizada por el famoso aprendiz de ninja del mismo nombre. El propio Naruto será uno de los 14 personajes principales entre los que puede elegir el jugador, entre los que se encuentran también compañeros de nuestro héroe, como Sakura y Sasuke. El título cuenta con cuatro modos de juego, a saber: historia (que sigue el argumento de la serie), misión, batalla libre (bien contra la máquina, bien contra otro jugador) o práctica, modalidad en la que, como siempre en estos títulos, no está de más pasarse un rato para coger el ritmo del juego. ¡Recuerda, un ninja se basa en la práctica y en la disciplina!

Escenarios interactivos

Ultimate Ninja trata de unir el origen anime del título con la más pura tradición de videojuegos de lucha en 2D. Cabe destacar los escenarios de batalla del juego, divididos en un primer plano y un fondo, que permiten el uso de gran variedad de tácticas y estrategias de combate. A lo largo y ancho de los escenarios hay un montón de elementos interactivos, incluidos todo tipo de *power-ups* (o mejoras para el personaje en combate). Naturalmente, cada personaje

tiene sus propios movimientos y ataques especiales, lo que convierte cada combate en una experiencia única.

Por último, no toda la diversión acaba con los combates, y es que *Ultimate Ninja* permite invertir el dinero ganado en cada combate en comprar artefactos y ventajas en la tienda que puedes visitar entre combates.

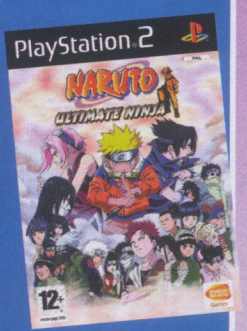
Por si todo eso fuera poco, el juego contiene también niveles y materiales ocultos que sólo podrás desbloquear a medida que vayas avanzando, así que ya sabes... ¡agarra el mando y prepárate para convertirte en un ninja de los pies a la cabeza! ¡Ahora puedes hacerlo con *Naruto: Ultimate Ninja*!

CONCURSO

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

Tenemos 10 copias de **Naruto: Ultimate Ninja** para sortear entre todos aquellos de vosotros que respondáis la siguiente pregunta:

¿Cuántos personajes diferentes puedes elegir para combatir en Ultimate Ninja?



Naruto Ultimate Ninja
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.
Distributed by Atari Europe SASU

Naruto: Ultimate Ninja
Género: Lucha
Compañía: Atari/Bandai/Namco
PVP: 49,99€

Doce Reinos Volumen 5

Continúa la edición de esta serie fantástica a caballo entre dos mundos. Yoko Nakajima, convertida ahora en reina de Kei bajo el nombre de Sekishi, todavía tendrá que vivir muchas aventuras y disputas. De visita en el templo de Ho, conoce la historia del kirin de Tai. Mientras tanto, Sugimoto sigue ligada a ese mundo de los doce reinos.

La misión de Sugimoto

Una vez de vuelta a casa, Sugimoto retoma su vida normal. Lo primero que hace es cambiarse de *look* y volver a clase. En el instituto conoce a Kaname Takasato, un joven extraño con problemas para relacionarse. Está tan interesada que incluso se acerca a su rebelde y problemático hermano para saber más de él. El chico le cuenta que su hermano ya era raro de pequeño. En el barrio se decía que tenía poderes y era capaz de causar maldiciones a quienes le hicieran enfadar. Lo más extraño es que desapareció durante un año entero y nadie ha sabido nunca dónde estuvo. Eso hace que Sugimoto se interese aún más, ya que podría tratarse de alguien ligado a los doce reinos. Inmediatamente se lo confirma el hecho de que una tenebrosa sombra se presente ante ella para avisarla de que tenga cuidado con lo que hace. ¿Qué debe hacer ahora?

Kaname Takasato, el kirin de Tai

Mientras, Yoko escucha la historia de ese mismo chico en el templo del monte Ho, donde

viven las sacerdotisas del cielo. El joven nació en ese mundo como Taiki, un kirin de cabello negro. Así pues, estaba llamado a ser el kirin (criatura sagrada) del reino de Tai, pero durante una tormenta fue a parar al mundo humano. Allí le crió la familia Takasato hasta que fue encontrado por las sacerdotisas, que lo llevaron de vuelta al templo. Entonces dio inicio una nueva vida, descubriendo poco a poco cuál era su misión y qué futuro le esperaba. Como era sólo un niño, Taiki no era capaz de transformarse, temía no saber escoger al rey de Tai y, sobre todo, le asustaba abandonar el templo. Incluso dejó de hablar.

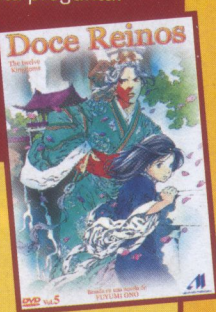
Keiki y la decisión final

Al ver cómo se encontraba, Keiki fue invitado a pasar un tiempo en el monte. Él también era un kirin y podía solucionar todas las dudas que rondaban por la cabeza de Taiki. El kirin de Kei le ayudó, animándole y mostrándole su forma real. En cierto modo, se convirtió en su mentor y mejor amigo. Y al fin se abrieron las puertas del templo. Multitud de personas visitaban el templo probando suerte, pero los días pasaban y Taiki no sentía "la llamada del cielo". Cuando la sacerdotisa Yoka es atacada por un visitante, la salva Saku, el general del reino de Tai. Taiki ya había sentido un pálpito en el pecho al verle en el templo. ¿Es posible que Saku sea el esperado rey?

CONCURSO

Tenemos 5 copias del volumen 5 de **12 reinos** en DVD, cortesía de Suevia Ediciones, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Por qué otro nombre se conoce ahora a Yoko Nakajima?



12 reinos, volumen 5
105 minutos
Episodios 17 al 20
DVD9 / NR-7
Audio: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: no
Características especiales: Galería de personajes, Otros títulos
Distribuidora: Suevia Films
Lanzamiento: 17 de diciembre de 2006
Precio: 9,95€

12 reinos DVD © Fuyumi Ono/ Kodansha/NHK

SCHOOL RUMBLE COFRE 1

Jonu Media lanzó el mes pasado esta nueva serie en su reciente línea New Generation. Una comedia romántica llena de humor y amoríos adolescentes, que en cada episodio presenta tres historias de 7 minutos. En Japón ha alcanzado un gran éxito, ¡esperamos que se repita también en España!

Principio de curso movido

Tenma Tsukamoto es una estudiante de secundaria que afronta el inicio del nuevo curso con la esperanza de coincidir en clase con el chico que le gusta, Karasuma. De forma parecida se lo toma Kenji Harima, un chulito que siempre anda metido en peleas. Él está enamorado de Tsukamoto, aunque no sólo necesitaría enamorar a la chica, sino también ganarse a su grupo de amigas: Eri, Mikoto y Akira, además de Yakumo. La suerte sonríe a Tsukamoto, dado que Karasuma está en su clase, aunque no por mucho tiempo, ya que en unos días cambiará de instituto. En cambio, le da la espalda a Harima, que ni siquiera sabía que tiene que repetir curso. Así pues, Tsukamoto decide declararse a Karasuma antes de que se marche. Le escribe una "carta" de amor y el chico, tras leerla, se queda en el instituto. El único fallo de Tsukamoto es que no ha firmado la carta y Karasuma no sabe que ella es su admiradora.

Plan de conquista activado

Pero Tsukamoto no está dispuesta a dejar pasar esa oportunidad. Por eso comienza a estudiar técnicas de ligue, con la mala suerte de que se encuentra a Karasuma en la biblioteca en la que consulta esos libros. Aunque logra hablar por primera vez con él, siente que ha quedado mal. Mientras tanto, Harima ha conseguido que le dejen pasar curso y así estar en la misma clase que la chica por la que dice que está cambiando. Decide citarla al salir de clase detrás del gimnasio, pero ese encuentro coincide con una pelea programada con otro matón del instituto. Ay, ¿el amor o los puños? La cosa queda clara cuando ese tipo finge que ha sido él quien ha citado a Tsukamoto. Después de ser rechazado por ella, Harima se venga y le da una buena tunda.

Pedaleando por amor

Karasuma va al instituto en bicicleta. Al verle, Tsukamoto y Harima tienen la misma idea: ellos también usarán la bici. De ese modo, a la mañana siguiente Tsukamoto espera a Karasuma para ir con él a clase, pero el chico es realmente veloz pedaleando y ni siquiera se fija en ella al pasar. Unos metros más adelante, Harima ve pasar a Karasuma y acercarse a Tsukamoto, y le pasa algo parecido: saluda a la chica, pero ésta ni se da cuenta de que está allí. ¿Reacción? Perseguirla. Así se produce una doble persecución a una velocidad tan alta que incluso adelantan al tren. ¡Hay que esforzarse para conseguir el amor de tu vida! Al final los dos sólo consiguen acabar agotados.

School Rumble, cofre 1
Episodios 1 a 13
325 minutos
3 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Fichas de personajes, Ficha de doblaje, Ficha técnica, Ficha artística, Puzzle, Karaoke, Juego, New Generation, Otros títulos
Distribuidora: Jonu Media
Fecha de lanzamiento: 29 de noviembre de 2006
Precio: 24,95€

.hack//SIGN volumen 2

soGood Entertainment ha iniciado su andadura en el mercado del anime con el lanzamiento de una serie bastante popular entre los aficionados a los videojuegos. Adéntrate en "The World" con Tsukasa y vive una increíble aventura.

Perdido en la red

"The World", un mundo virtual creado para un juego de rol en internet. Miles de jugadores de todo el planeta se conectan a sus servidores para divertirse tomando el papel de un determinado personaje. Entre ellos está Tsukasa. Es un hechicero, pero ha perdido la memoria y no recuerda cuáles han sido sus últimos actos en el juego. Los caballeros rojos, que son los encargados de cuidar "The World" y vigilar las actividades ilegales de los personajes, le interrogan acerca de un misterioso personaje con forma de gato que no pertenece a ese mundo. Tsukasa huye transportándose a través de las Puertas del Caos. Mimiru, una guerrera, está interesada en él y le sigue. El joven le cuenta que no puede salir del juego, ni reiniciando la partida ni apagando. Mimiru no le cree, porque hasta ahora a nadie se le ha impedido la salida.

A la caza de Tsukasa

Mientras tanto, Subaru, líder de los caballeros rojos, investiga la manipulación de datos que se ha producido en el juego y cuyos sospechosos principales son Macha, el misterioso gato, y Tsukasa. Aparte, los hechiceros Bear y B.T. comienzan a hablar del chico y de lo extraño que es que no pueda salir del juego. A su bola va un

asesinode personajes, Sora, que no duda en atacar a cualquiera que se cruce en su camino.

Tsukasa vuelve al lugar en el que ha despertado y descubre un cofre. De repente aparece Macha y le indica que lo abra. En su interior hay una tabla de la que sale una voz. Le dice que llevaba tiempo esperándole y que mientras estén juntos, podrá protegerle. Entonces le da el poder de controlar al Guardián, una criatura poderosa que le ayudará en la lucha. Demuestra su poder derrotando sin problemas a un caballero rojo.

El misterio sobre el hechicero

Tsukasa sigue sin relacionarse con nadie, aunque Mimiru y Bear intentan hacerse sus amigos. Subaru continúa indagando acerca de Macha y mantiene la orden de búsqueda sobre Tsukasa. El gato vuelve a aparecer para llevar al chico hasta una extraña guarida de piedra, donde se dice que existe un gran tesoro. Esa leyenda ha atraído a Sora, el asesino, que convierte al hechicero en su próximo objetivo. Pero entonces Tsukasa traspasa la pared y va a parar a un micromundo. Allí hay una chica que le explica que tiene un poder especial y debe tener cuidado. Después de esa revelación, se cita con Mimiru, que se presenta acompañada de Bear. Le cuentan que en el Tablón de Anuncios, el lugar donde se comunican los jugadores entre sí y con los administradores, están preguntando insistentemente por él. De repente el Guardián emerge y les ataca, aunque no son enemigos de Tsukasa, que acaba huyendo. ¿Cuál es su papel real en "The World" y qué está sucediendo?

CONCURSO

¡Tenemos 5 copias de **.hack//SIGN volumen 1** en DVD, cortesía de soGood Entertainment, que sortearemos entre quienes respondáis correctamente esta pregunta:

¿Cómo se llama el misterioso gato que dirige las acciones del protagonista?

.hack//SIGN, volumen 2
Episodios 5 al 8
104 minutos
DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español, portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Genéricos, Presentación "Bienvenido a The World", Información Capsule Station, Tráiler del juego .hack//Infection, Entrevistas a Koichi Mashimo y Kazunori ito
Fecha de lanzamiento: 13 de diciembre de 2006
Distribuidora: soGood Entertainment
Precio: 15,95€

Inuyasha
El castillo de sueños en el interior del espejo

¡Sí, al fin! ¡La segunda película de *Inuyasha* ya está aquí! No lo dudes: ¡con *El castillo de sueños en el interior del espejo* os espera una aventura de primera categoría!

¡La película empieza con una gran sorpresa! Es de noche. Sango persigue a Naraku por el bosque y le lleva hasta donde se encuentra Miroku. Empieza una violenta lucha, a la que se añaden Kagome y Shippo.

CAZA Sango persigue a Naraku.

MIROKU Se ha liberado de su maldición.

Entonces se une a la lucha. Naraku ofrece una fuerte resistencia y se convierte en una enorme araña. Inuyasha salta sobre su espalda y le clava su Colmillo de Hierro, la espada Tessaiga. Sango y Miroku vuelan sobre Naraku y lo atacan a las patas. Desde lejos, Kagome le lanza flechas. Precisamente ella alcanza su fragmento de la Esfera de los Cuatro Espíritus y Naraku se hace pedazos.

¡Parece que Inuyasha y sus amigos han logrado matar a su gran enemigo! La maldición con la que vivía la familia de Miroku se ha esfumado. El agujero de su mano desaparece. La búsqueda de los fragmentos de la esfera debería ser a partir de ahora mucho más tranquila.

HUMANO Con este aspecto Inuyasha es vulnerable.

El escenario de la lucha se acerca cada vez más hacia una cabaña de madera, en la que se encuentra un vulnerable Inuyasha en su aspecto humano. Parece inevitable que el demonio descubra la debilidad de Inuyasha. Por suerte, amanece justo en el momento en el que Naraku echa abajo el cobertizo. Inuyasha vuelve a ser un medio-demonio y recupera por completo sus fuerzas.

LA MALDICIÓN ¿Hubierais reconocido a Shippo?

TESSAIGA Inuyasha le clava su espada a Naraku.

CAMPEONA DE TIRO *Kagome acierta en el fragmento de esfera.*

ARAÑA ASQUEROSA *¡Qué aspecto tan horrible!*

FIN *Los héroes liquidan a Naraku.*

Los caminos de nuestros héroes se separan. Kagome pasa de cada vez menos tiempo en el pasado. Sango se dirige al reencuentro con su hermano. La vida se vuelve más agradable. Pero si todo fuera bien, ¿por qué había la espalda de Sango una cicatriz pequeña, en forma de araña?

ACTUALIDAD *Kagome viene de la escuela.*

Aunque Naraku haya desaparecido, eso no significa que nadie más se vaya a interponer en el camino del grupo. Kagura y Kanna, descendientes de Naraku, liberan a la oscura diosa de la Luna, Kaguya. Las tres tienen planes perversos. Kaguya rapta a Kagome y se la lleva a su castillo.

REGALO *Una regalo para Inuyasha.*

FURIOSO *Todavía sigue buscando los fragmentos.*

Inuyasha y sus amigos quieren liberar a su amiga, pero esto no resultará tan fácil. En el castillo, Inuyasha se transforma en un demonio completo. Y como todos sabemos, en esta situación no distingue a amigos de enemigos...

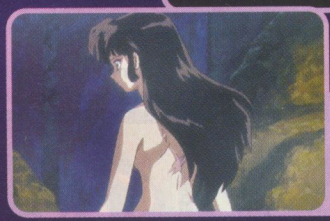
INUYASHA *Le surge otra enemiga.*

Inuyasha: El castillo de sueños en el interior del espejo
100 minutos
DVD9 / NR-7
Audios: español 5.1, japonés 5.1
Subtítulos: español, portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Galería de imágenes, Tráiler segunda película, Tráiler tercera película, Tráiler BSO Inuyasha
Fecha de lanzamiento: 13 de diciembre de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 14,95

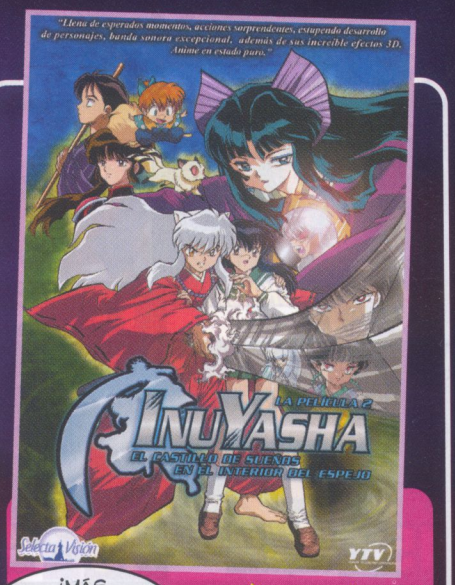
KANNA Y KAGURA *Kagura siente latir su corazón.*

Como sucedía en la primera película, la calidad de la animación es superior a la de la serie. Si has leído hasta aquí, no hace falta que te digamos que el argumento es muy emocionante. Si tuviéramos que puntuar esta película, ¡le pondríamos un excelente!

DIOSA DE LA LUNA *Kaguya tiene malas intenciones.*



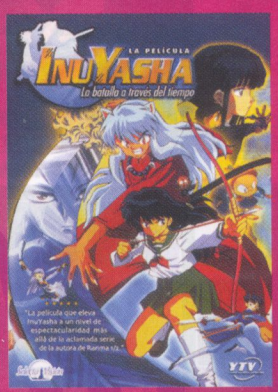
CICATRIZ *¿Qué tiene Sango en la espalda?*



CONCURSO

¡Tenemos 2 copias de **El castillo de sueños en el interior del espejo** en DVD, cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cómo se titulaba la primera película de Inuyasha publicada en nuestro país?

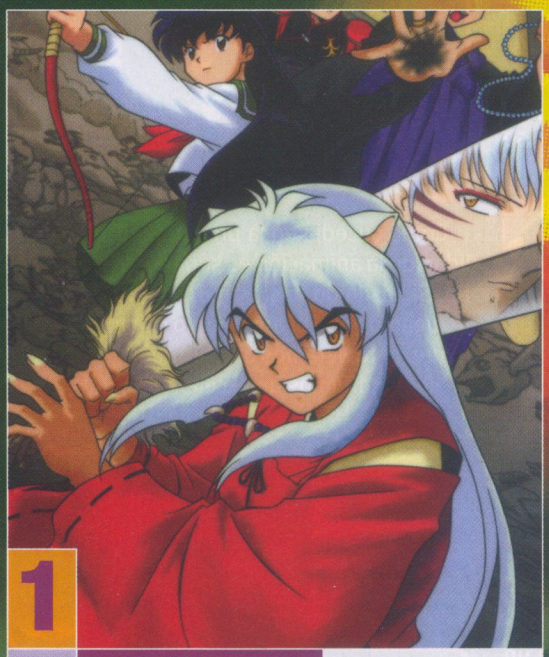


La primera película de Inuyasha

Si te lo estás preguntando, no: no tienes que haberla visto para poder divertirte con esta segunda película. Claro que, por supuesto, te recomendamos que veas el primer filme, titulado *La batalla a través del tiempo*. En ésta, Inuyasha y sus amigos se enfrentan al demonio Menomaru y sus esbirros.

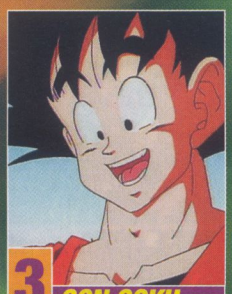
TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!



1 ▶ 1 **INUYASHA**
Inuyasha
Si no hay un vuelco, será el campeón de 2006.

2 LUFFY
One Piece
▶ 2 Parece que se quedará sin el gran tesoro.



3 SON GOKU
Bola de Dragón
▶ 3 Sigue en buena forma a pesar de la edad.

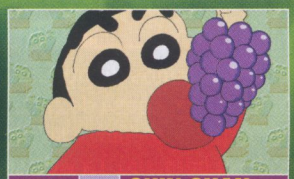
4 ASH
Pokémon
▶ 4 Su entrenamiento sirve para algo.

5 ▶ 5 **ZORRO**
One Piece

6 ▶ 6 **OLIVER ATON**
Campeones

7 ▶ 7 **KAGOME**
Inuyasha

8 ▶ 8 **CONAN EDOGAWA**
Detective Conan

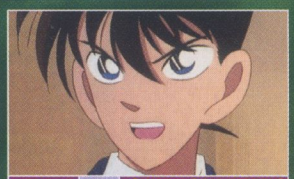


9 ▶ 9 **SHIN CHAN**
Shin chan

10 ▶ 10 **SESSHOMARU**
Inuyasha

11 ▶ 11 **SEIYA**
Caballeros del Zodiaco

12 ▶ 12 **JADEN YUKI**
Yu-Gi-Oh! GX



13 ▶ 13 **SHINICHI KUDO**
Detective Conan

14 ▶ 14 **NAMI**
One piece

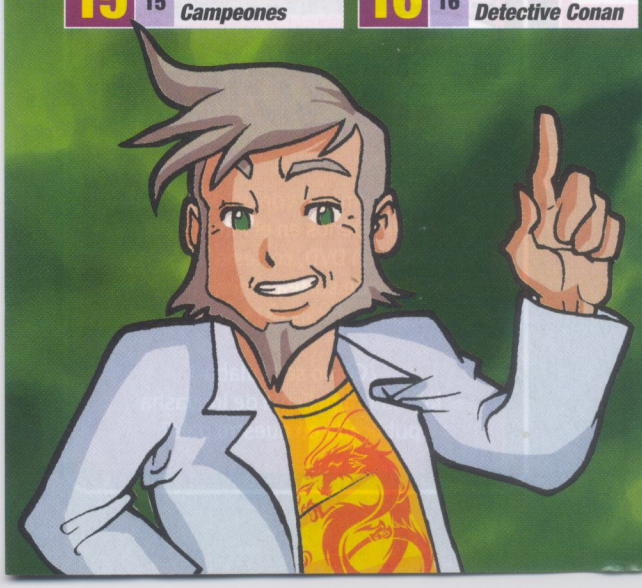
15 ▶ 15 **BENJI PRICE**
Campeones

16 ▶ 16 **RAN MOURI**
Detective Conan

17 ▲ 18 **ZATCH BELL**
Zatch Bell!

18 ▼ 17 **YUGI MUTO**
Yu-Gi-Oh!

19 ▶ 19 **SANJI**
One Piece



20 ▶ 20 **SAKURA**
Sakura, cazadora de cartas

21 ▲ 22 **NARUTO**
Naruto

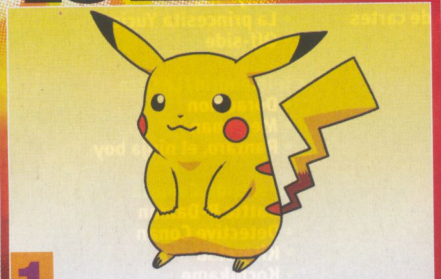
22 ▼ 21 **VEGETA**
Bola de Dragón

23 ▶ 23 **MARK LENDERS**
Campeones

24 ▲ 25 **KENSHIN**
El guerrero samurai

25 ▼ 24 **YOH ASAKURA**
Shaman King

TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



1 PIKACHU

Pokémon

▶ 1 Está más contento que en un día de tormenta eléctrica.

2 KERO

Sakura, cazadora de cartas

▶ 2 No se duerme en los laureles.

3 SHIPPO

Inuyasha

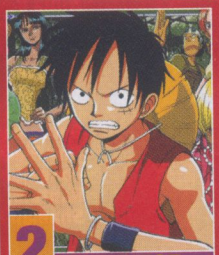
▲ 3 El demonio acabará en el podio.

4	▶ 4	CHOPPER	ONE PIECE
5	▶ 5	NEVADO	SHIN CHAN
6	▶ 6	KIRARA	INUYASHA
7	▶ 7	SONIC	SONIC X
8	▶ 8	TOGEPI	POKÉMON
9	▶ 9	RENAMÓN	DIGIMÓN TAMERS
10	▶ 10	P-CHAN	RANMA 1/2

TOP 10 TV SERIES ANIME

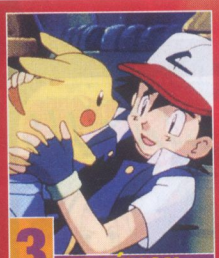
1 INUYASHA

▶ 1 Nuestro amigo de pelo blanco triunfa tanto en televisión como en DVD.



2 ONE PIECE

▶ 2 ¿Para cuándo en DVD? ¡La queremos!



3 POKÉMON

▶ 3 Muy pronto, la nueva temporada.

4	▶ 4	DETECTIVE CONAN	
5	▶ 5	CAMPEONES	
6	▲ 7	BOLA DE DRAGÓN	
7	▼ 6	SHIN CHAN	
8	▶ 8	BOLA DE DRAGÓN Z	
9	▶ 9	YU-GI-OH! GX	
10	▲ 10	NARUTO	

TOP 10 VIDEOJUEGOS

POKÉMON

1 ▲ 2 Esmeralda — GBA

DRAGON BALL Z

2 ▼ 1 Budokai Tenkaichi — PS2

DRAGON QUEST

3 ▶ 3 El periplo del Rey Maldito — PS2

4	▶ 4	SAINT SEIYA	El Santuario	PS2
5	▶ 5	DIGIMON	World 4	PS2
6	▲ 7	POKÉMON	Rubí & Zafiro	GBA
7	▼ 6	YU-GI-OH!	Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament	GBA
8	▶ 8	YU-GI-OH!	Double pack	GBA
9	▶ 9	DRAGON BALL Z	Supersonic Warriors 2	DS
10	▶ 10	SHIN CHAN	Contra los muñecos de Shock Gahn	GBA

¡GANA!

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡sean cuales sean) y envíanosla. **¡Sólo por hacerlo, entrarás en el sorteo de unos estupendos lotes de material escolar de Shin chan cortesía de ENR!!**

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de enero:

Panini - Votación Mega Hiro 9
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 12/06

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

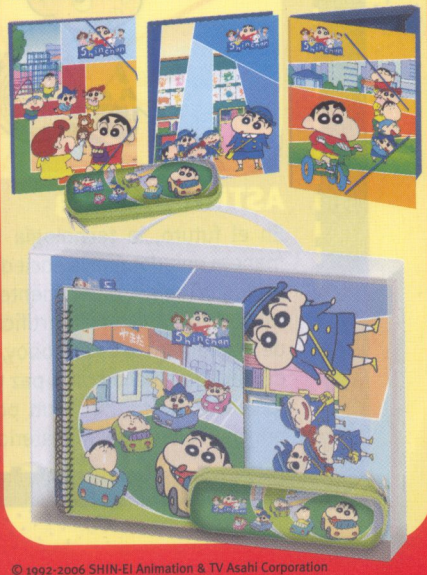
¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

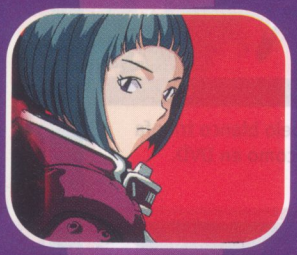


© 1992-2006 SHIN-EI Animation & TV Asahi Corporation
™ & ® All trademarks and registered rights reserved.

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Campeones hacia el Mundial
  - Nadja
  - Zatch Bell!
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advance Challenge
  - UFO Baby
- **Cuatro**
  - Astroboy 2003
  - Bola de Dragón
  - Gasaraki
  - Naruto
  - Pretty Cure

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIM-EI & TV Asahi



© 2004 Toei Animation

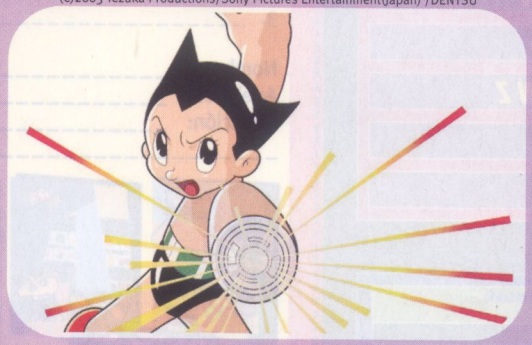
© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - La màgica Doremi
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Slam Dunk
  - Vickie el viking
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - 12 reinos
  - Beyblade
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Pokémon
  - Shaman King
  - Tao Tao
- **Castilla La Mancha TV**
  - Doraemon
  - One Piece
  - Pokémon
  - Rantaro, el ninja boy
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Megaman
  - Sakura, kartak zakura
- **IB3**
  - Doraemon
- Kochikame
- L'abella Maia
- Ninja Boy Rantaro
- **Localia**
  - Brain Powerd
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
  - Off-side
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Megaman NT Warrior
  - Ninja Boy
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - Maison Ikkoku
  - Megaman, el ciberguerrer
  - Neo Ranga
- **TVG**
  - Doraemon, o gato cósmico
  - Dragon GT
  - Kochikame
  - O detective Conan

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002

(C)2003 Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment(Japan) /DENTSU



ASTROBOY 2003

En el futuro, la tecnología ha evolucionado de tal manera que domina la sociedad a todos los niveles. El profesor Tenma, un eminente científico, ha creado un robot con inteligencia artificial y emociones propias de los humanos. Es Astroboy, un robot con apariencia de niño que lucha por la paz y la justicia. Gracias a su reactor atómico, tiene un poder enorme, digno del principal aliado del Ministerio de la Ciencia de Japón.

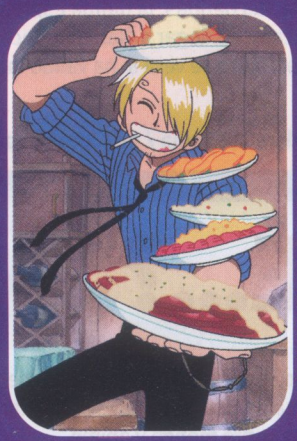
SLAM DUNK

Hanamichi Sakuragi es un macarra constantemente rechazado por las chicas. Al entrar en el bachillerato, se fija en una chica y al intentar ligársela le cuenta que es un as del baloncesto. Poco después entra en el equipo del instituto. No conoce ni las reglas, pero su progresión en sorprendente. Sakuragi empieza a amar el deporte de la canasta y se convierte en el rey de los rebotes. ¿Logrará ganar el torneo Nacional?

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Sargento Keroro
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Digimón
  - Digimón Tamers
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Los quintillizos
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon: Liga Añil
  - Pokémon 4
  - Pokémon 5
  - Pokémon Advance
  - Pokémon Advance Battle
  - Pokémon Advance Challenge
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

GT © Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Brain Powerd
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsou
  - Gantz
  - Genshiken
  - GetBackers
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Grenadier
  - Gunslinger Girl
  - Inuyasha
  - Love Hina
  - Noir
  - Ragnarok
  - Rurouni Kenshin
  - Saiyuki
  - Samurai 7
  - Speed Grapher
  - Tenjou Tenge
  - Trinity Blood
  - UFO Princess Walkyrie
  - Wolf's Rain
  - X-1999
- **Kitz**
  - Alicia en el País de las Maravillas
  - Banner y Flappy
  - El maravilloso mundo de Helly Kitty y sus amigos
  - El misterioso Loki
  - El perro de Flandes
  - Fruits Basket
  - Handmaid May
  - La pandilla de Hanamaru
  - Tao Tao

© Yuya Aoki and Rando Ayamine/TBS

© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

© 2003 Natsuki Takaya/HAKUSENSHA/ TV TOKYO/ NAS - Fruba Project

MUSHIKING

Popo es un chico que vive tranquilo junto a sus padres en el bosque, hasta que una misteriosa nave cae cerca. Entonces aparece una misteriosa neblina que afecta a sus padres y al resto de habitantes del bosque. El culpable es Adder, que pretende hacerse con el control del planeta usando unos poderosos escarabajos de lucha. Popo y sus amigos deberán hacerle frente para evitar que Adder y los suyos cumplan su objetivo.

EL MISTERIOSO LOKI

A Mayura le encantan los misterios y los asuntos paranormales, así que cuando una extraña muñeca desaparece, contacta con una agencia muy especial para pedirles ayuda. En ella trabajan Loki, un niño que parece muy despierto, y su criado Yamino. Ambos demuestran tener un gran poder. No en vano, Loki es un dios desterrado de su mundo. Junto a ellos, Mayura tendrá ocasión de ver las cosas más increíbles.

© Takeshi Konomi

PRINCE OF TENNIS

A sus 13 años, Ryoma Echizen es un muchacho con un prometedor futuro en el mundo del tenis. Ha vivido varios años en Estados Unidos, donde ha demostrado su valía, y ahora, al comenzar la secundaria, ha vuelto a Japón. Se ha inscrito en el club de tenis del instituto, donde comienza a encontrar rivales, tanto entre sus compañeros como en otros institutos contra los que compiten. El sueño del chico es emular a su padre, un tenista reconocido mundialmente, y con esfuerzo y sus increíbles habilidades con la raqueta, sólo es cuestión de tiempo que lo consiga.

Takeshi Konomi / 192 págs / 7,50€

© Bird Studio/Shueisha

DRAGON BALL ULTIMATE EDITION

Son Gohan y Krilín han logrado reunir las bolas de dragón originales, pero Vegeta les encuentra cuando están invocando al dragón. Antes de que puedan pedir el tercero, el Gran Anciano fallece. Y peor aún: Freezer aparece y está muy cabreado. Ni siquiera con Vegeta a su lado pueden vencer al monstruo, que ha evolucionado y tiene más poder. Con Goku aún recuperándose de sus heridas, la última esperanza parece estar en Piccolo, que acaba de llegar a Namek directamente desde el planeta de Kaito. Ahora se verá si ha valido la pena tanto entrenamiento.

Akira Toriyama / 34 tomos / 224-232 págs / 7,95€

¿SABÍAS QUE...?

LINROS PARA APRENDER SOBRE MANGA

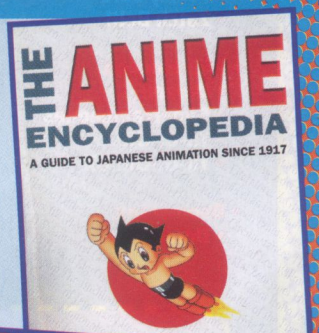
Bievenido de nuevo, otaku! Comienza a hacer frío y anochece muy temprano, pero al menos ya estás de vacaciones navideñas. Para que entres un poco en calor, este mes te voy a hablar de un fenómeno poco explotado en España: el de los libros teóricos sobre manga y anime.

El manga es un producto que se ha convertido en un fenómeno internacional, sobre todo en la última década, gracias a su implantación y éxito en Estados Unidos. En Europa, no obstante, hace mucho tiempo que pega fuerte. Países como Francia o Italia, que tienen una larga tradición de cómic, llevan leyendo manga desde principios de los 80. Por ese motivo, italianos y franceses disponen de una gran cantidad de libros que acercan a los fans (y lectores en general) las claves del manga y el anime. También ha proliferado este tipo de obras en Estados Unidos o Alemania, los dos últimos mercados potentes que se han interesado por el cómic japonés.

¿Qué sucede con España? Pues que, como siempre, estamos a la cola y nos toca leer ediciones extranjeras si queremos una obra profesional, documentada y bien escrita. Únicamente se salva un libro editado hace ya alrededor de 10 años. Hablo de *El fenómeno manga*, de Jacqueline Berndt. La edición española de este popular título pasó sin pena ni gloria, a pesar de explicar detalles muy interesantes sobre la industria, la evolución de los géneros y el impacto del manga en Occidente.

Aparte de varios intentos burdos y más propios de aficionados que de profesionales, son pocos los libros didácticos escritos en España. El único interesante posiblemente sea *El gran libro de los mangas*, escrito por Alfons Moliné y editado por Glénat. Este auténtico "tocho" es un buen comienzo para entender mejor qué es esto del manga y qué títulos y autores hay que conocer para considerarse un buen otaku. Luego sólo nos quedan pequeñas y breves publicaciones sobre grandes autores como son Osamu Tezuka o Satoshi Kon.

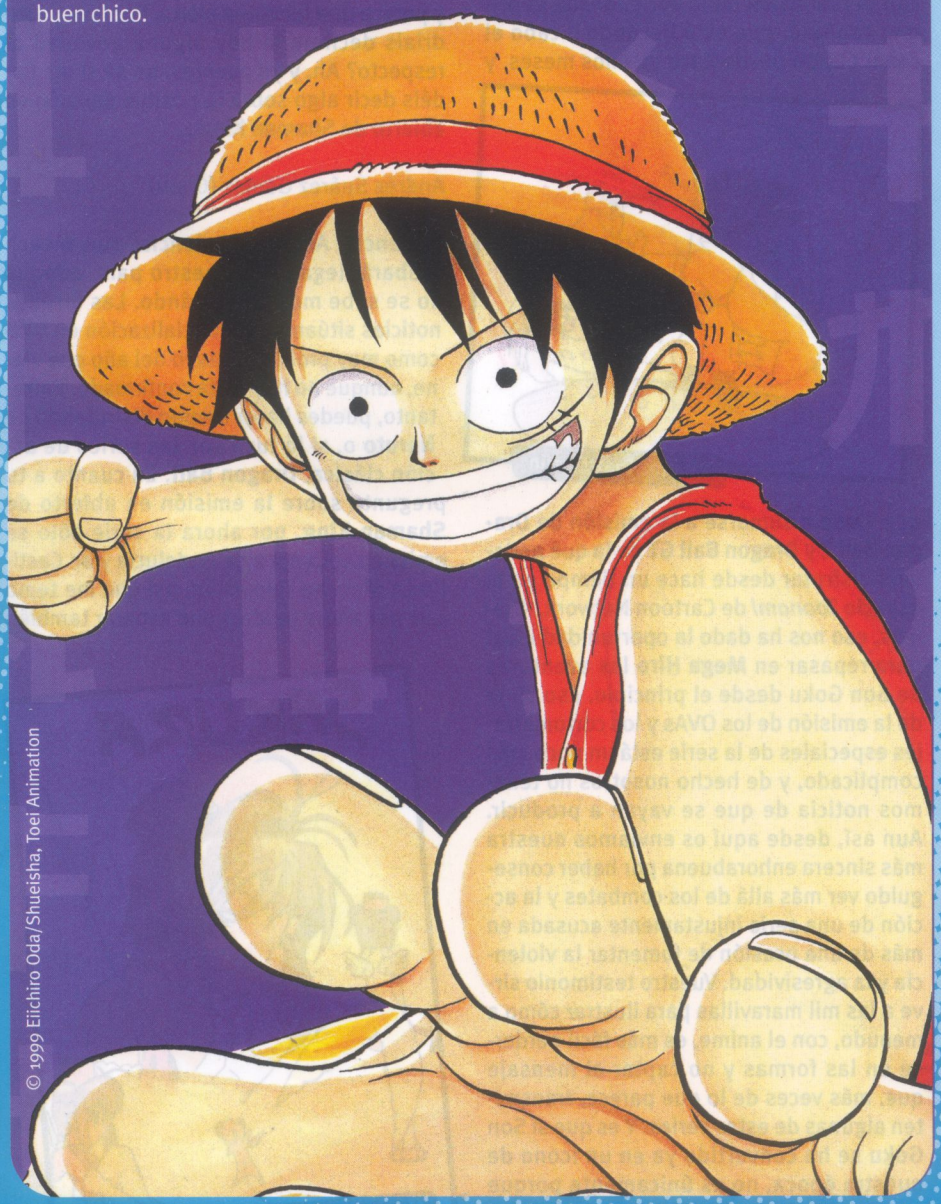
Ojalá la aparición de nuevos y preparados profesionales suponga que pronto veamos libros destinados a que los otakus puedan aprender todo aquello que aún desconocen de esta maravillosa afición.



EL PERSONAJE

NOMBRE: **Monkey D. Luffy**
ANIME Y MANGA: ***One Piece***

El capitán más fuerte y gracioso del manga va camino de cumplir su sueño: iser el próximo Rey de los Piratas! Desde niño, Luffy se emocionaba cada vez que veía llegar piratas a su ciudad. Su corsario favorito era Shanks, "el Rojo". Como era pequeño aún para unirse a su tripulación, le prometió que algún día sería un temible pirata. Shanks, que simpatizaba con él, le regaló su sombrero de paja, que con el tiempo se ha convertido en el emblema de la banda de Luffy. Precisamente en una de sus visitas, Luffy se come una nuez de Belcebú, la fruta goma goma (sí, de niño ya era un tragón). A partir de entonces, su cuerpo es elástico y no puede flotar en el agua.
Eso no ha sido problema para lanzarse al mar. Con su sentido de la justicia, su fuerza de voluntad y su despiste permanente, se ha ganado la confianza de mucha gente. Entre ellos, claro está, los miembros de su tripulación, que saben que él nunca les fallará. Luffy siempre protege al débil y se enfrenta al que abusa de los demás. Eso le hace ganarse simpatías incluso entre la Marina, donde se preguntan si es un tipo peligroso que se va cargando a otros piratas poderosos para hacerse con el control del mar, o simplemente es un buen chico.



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

ESTE MES...

- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 32 (37)**, de Yoichi Takahashi. 184 págs, 7,50€
- **Detective Conan 57 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Detective Conan Especial 3 (serie abierta)**, de Varios Autores. 200 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 21 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 22 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **El misterioso Loki 3 (de 7)**, de Sakura Kinoshita. 192 págs, 8€ [IVREA]
- **Fullmetal Alchemist 2 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7€ [NORMA EDITORIAL]
- **Kekkaishi 2 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs, 7,50€
- **Keroro 2 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 176 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **One Piece 38 (serie abierta)**, de Eiichiro Oda. 208 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Prince of Tennis 2 (serie abierta)**, de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Shaman King 17 (de 31)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 8 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell 13 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

¡Bienvenidos a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¡Aquí estoy para responder todas vuestras dudas, preguntas e inquietudes! ¡Bueno, y también para disfrutar de vuestros fantásticos dibujos!

• Queridos lectores de **Mega Hiro**, somos un grupo de fans de la gran serie **Dragon Ball**. Os escribimos esta carta para expresar nuestro sentimiento por esta gran serie. **Dragon Ball** ha sido más que una serie, ha sido un mito de la televisión en toda España. Con ella, tanto nosotros como mucha otra gente ha crecido, ha vivido nuevas experiencias y ha adquirido nuevos valores para la vida de cada uno. **Dragon Ball** nos enseña a luchar por lo que queremos, nos enseña a querer a las personas, a tener compañerismo, a ayudar a los demás y a no derrumbarnos con los problemas de la vida. (...) Cuando el 27 de septiembre de 2001 se emitió el último episodio de **Dragon Ball,** nos pareció que una parte de nosotros se iba para no volver más, porque hemos crecido con Son Goku y compañía. Pero después de ver ese último episodio, decidimos continuar luchando por su vuelta a televisión para que las nuevas generaciones crezcan con Son Goku. Nos gustaría muchísimo y nos haría mucha ilusión que volvieran a emitir la serie entera, con sus películas (incluido el OVA **Dragon Ball Z Gaiden: Plan para exterminar a todos los superguerreros**) y sus especiales y cortometrajes (**La seguridad vial de Goku** y **El cuerpo de Bomberos de Goku**) inéditos en televisión. Ya han pasado 5 años desde entonces, y nosotros hemos continuado pidiendo la serie. Sólo nos queda deciros que queremos a **Dragon Ball** como uno más de la familia y que la hemos hecho nuestra, que forma parte de nuestra cultura.

Un grupo de fans de **Dragon Ball**

Ana Lourdes Guerrero Perales

¡Menuda declaración de intenciones, chicos! Me alegro mucho de ver que los fans de **Dragon Ball** siguen al pie del cañón. Suponemos que estaréis más que satisfechos con la reemisión de la serie, desde el primer capítulo, que está llevando a cabo el canal Cuatro desde hace ya unos meses, y

Cristina Díaz Martín

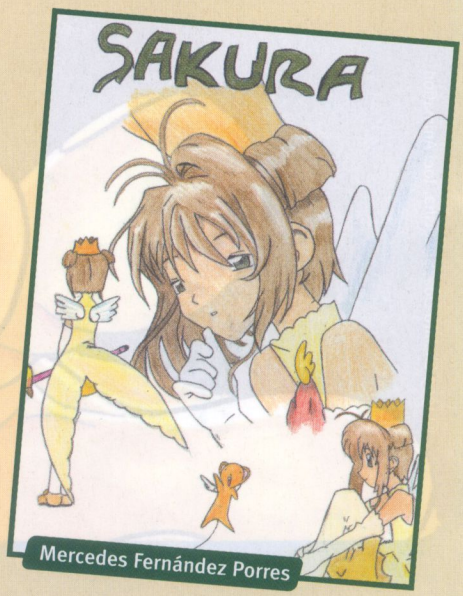
que viene a sumarse a la emisión de **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT** de la que podemos disfrutar desde hace un tiempo en el espacio *Toonami* de Cartoon Network. Además, eso nos ha dado la oportunidad ideal para repasar en **Mega Hiro** las aventuras de Son Goku desde el principio. Eso sí, lo de la emisión de los OVAs y los cortometrajes especiales de la serie está un poco más complicado, y de hecho nosotros no tenemos noticia de que se vayan a producir. Aun así, desde aquí os enviamos nuestra más sincera enhorabuena por haber conseguido ver más allá de los combates y la acción de una serie injustamente acusada en más de una ocasión de fomentar la violencia y la agresividad. Vuestro testimonio sirve a las mil maravillas para ilustrar cómo a menudo, con el anime, es más fácil perderse en las formas y no captar el mensaje que, más veces de lo que parece, transmiten algunas de estas series. Y es que si Son Goku se ha convertido ya en un icono de nuestra época, no es únicamente porque sea un gran luchador, sino porque, efectivamente, la suya es una historia de superación personal tan válida como cualquier otra. ¡Viva Son Goku!

Laura Gómez Fernández

• ¡Hola! En su momento hablasteis del inminente lanzamiento de **Bleach** en nuestro país, pero pasan los meses y aquí no se ve nada de nada... ¿Cómo es posible que uno de los animes más potentes de los últimos años pase desapercibido de esta forma en España? Sobre todo una vez comprobado el éxito de series como **Naruto**, y además el manga ya se está publicando en castellano y parece que funciona bien... Por favor, ¿podríais decirme si hay alguna novedad al respecto? Ah, y ya puestos, no sé si me podéis decir algo sobre la posible emisión en abierto de **Shaman King**...

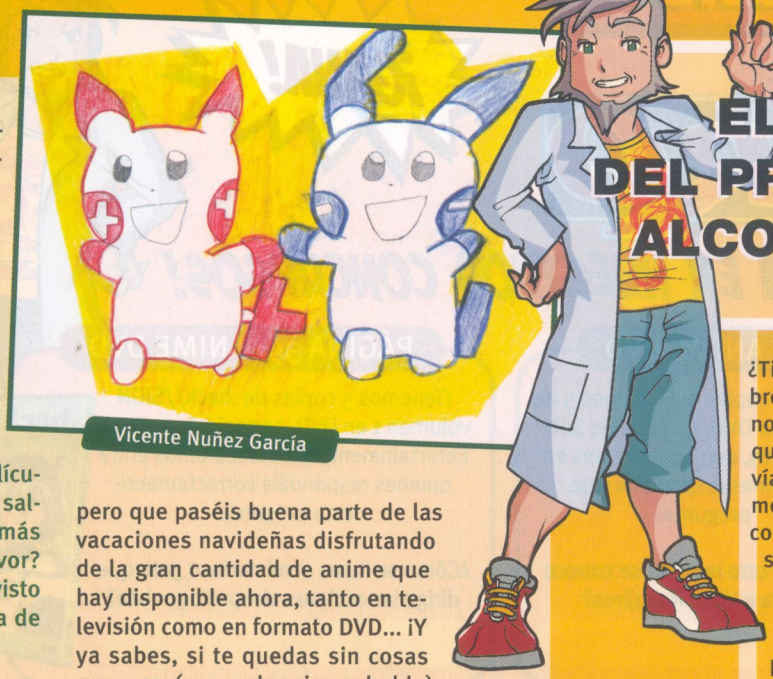
Andrés Suárez Gómez (Gijón)

Paciencia, Andrés, paciencia, que **Bleach** acabará llegando a nuestro país, aunque no se sabe muy bien cuándo. Las últimas noticias sitúan su comercialización en DVD como muy pronto en mayo del año que viene, aunque no hay nada confirmado. Entretanto, puedes hacer tiempo disfrutando de **Naruto** o, si lo tuyo son las series de acción clásica, **Dragon Ball**. En cuanto a tu pregunta sobre la emisión en abierto de **Shaman King**, por ahora la serie sólo se emite en el Canal 2 de Andalucía y en Castilla La Mancha Televisión, así que me temo que por ahora tendrás que esperar también



Mercedes Fernández Porres

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE



¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

Vicente Nuñez García

con esta serie... (o eso, o mudarte a Andalucía o a Castilla La Mancha). ¡Gracias por tu dibujo!

Gonzalo Cañadas (Barcelona)

• ¡Hola! Soy un fan de Shinnosuke, y me compro todas sus películas en DVD, además de no perderme un solo episodio de televisión (ino me canso de ella por muchas veces que la repitan!). Por eso, cuando oí los rumores de que pronto se iba a estrenar una película de **Shin chan** en cines, me puse a dar saltos de alegría... ¿me podéis dar más información sobre el estreno, por favor? También me gustaría saber si está previsto el estreno en cines de alguna película de **Pokémon** en las próximas fechas.

Efectivamente, Gonzalo, el próximo 2 de febrero se estrenará en toda España la película **Shin chan: Los adultos contraatacan**, de la que puedes encontrar más información en nuestra sección de noticias, y en la que seguro que el bueno de Shinnosuke vuelve a hacer de las suyas... Entre este lanzamiento y el reciente **Perdidos en la jungla**, al que dedicamos un artículo en este mismo número, la verdad es que el pequeño Shin chan está más activo que nunca. Menos suerte tenemos en ese sentido los fans de **Pokémon**, porque por ahora no hay previsto el estreno de ninguna película en pantalla grande para el año que viene... ¡pero nunca hay que perder la esperanza!

Y una vez más, nos hemos quedado sin espacio para responder más cartas. Aprovecho desde aquí para desearos a todos una Feliz Navidad y próspero Año Nuevo... y espero que paséis buena parte de las vacaciones navideñas disfrutando de la gran cantidad de anime que hay disponible ahora, tanto en televisión como en formato DVD... ¡Y ya sabes, si te quedas sin cosas que ver (cosa algo improbable), siempre puedes pedirles a los Reyes que te traigan algún pack en DVD de esa serie que siempre has querido ver pero nunca has tenido dinero para comprarte!

Susana Martínez González

Miquel Martinez Leal

¡Hola, profe! Soy un gran aficionado a Detective Conan (lo primero que leo al abrir Mega Hiro siempre son las páginas que le dedicáis) y tengo una pregunta. Aquí en Cataluña la serie está muy avanzada y me he visto todos los episodios emitidos. Me gustaría que me dijeras cuándo van a llegar nuevos capítulos si lo sabes. Muchas gracias.

Josep Rovirosa (Sant Feliu de Guíxols, Girona)

Gracias por tu consulta, Josep. Me alegra saber que eres tan fan de *Detective Conan* como yo (¿será porque me cae bien mi colega profesor Agase?). Pues mira, tú y los demás aficionados catalanes estáis de enhorabuena, porque está previsto que en un par de meses se emita una nueva tanda de episodios inéditos. Concretamente serán 52 episodios, con lo que la edición catalana ya sobrepasará los 350 capítulos. ¡A ver si la versión castellana pronto llega a su altura!

¡Ey, maestro Alcornoque! Me encanta tu nombre, jeje. Bueno, que me enrollo, a ver. Hace tiempo que leo el manga de Naruto y ahora veo el anime en la tele, pero lo que de verdad quiero es comprarme los DVD. ¿Se sabe ya cuándo van a salir? Estoy mordiéndome las uñas con tanta espera. ¡Besitos y gracias!

María Hierro Morey (Valladolid)

Hola, María. No me digas esas cosas, que me sonrojo. Sobre la edición de *Naruto* tenemos buenas nuevas, como habrás podido leer en la sección de Noticias. Saldrá a finales de febrero y será una edición que seguro que satisface a los aficionados a esta fantástica serie de ninjas. ¡No olvides leer la noticia para saber todos los datos!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

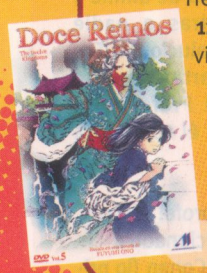
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España -Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 37: ANIME DVD



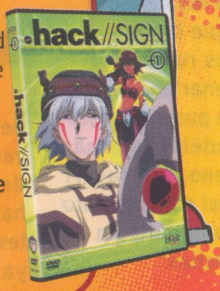
¡Tenemos 5 copias del volumen 5 de **12 reinos** en DVD, cortesía de Suevia Ediciones, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Por qué otro nombre se conoce ahora a Yoko Nakajima?

PÁGINA 39: ANIME DVD

¡Tenemos 5 copias de **.hack//SIGN volumen 1** en DVD, cortesía de soGood Entertainment, que sortearemos entre quienes respondáis correctamente esta pregunta:

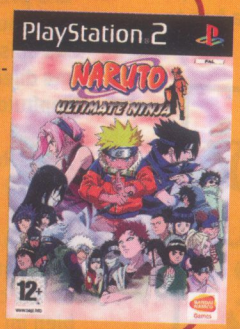
¿Cómo se llama el misterioso gato que dirige las acciones del protagonista?



PÁGINA 36: VIDEOJUEGOS

Tenemos 10 copias de **Naruto: Ultimate Ninja** para sortear entre quienes respondáis esta pregunta:

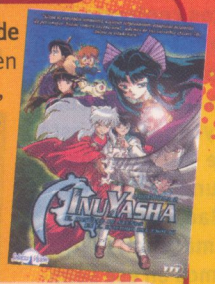
¿Cuántos personajes diferentes puedes elegir para combatir en Ultimate Ninja?



PÁGINA 40-41: ANIME DVD

¡Tenemos 2 copias de **El castillo de sueños en el interior del espejo** en DVD, cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cómo se titulaba la primera película de Inuyasha publicada en nuestro país?



PÁGINAS 6-7: SHIN CHAN

Tenemos unos espectaculares lotes de material de **Shin chan** para sortear entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Quién protagoniza la película que se presentará en el barco donde viajan Shin chan y los Nohara?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 7:

5 DVD HUNTER X HUNTER
- Eva Pérez Morín (Vigo, Pontevedra)
- Domingo Alfonso Rodríguez (Machina, Sevilla)
- Kevin Camacho Rosales (San Pedro del Alcántara, Málaga)
- Sergio Plaza (Santa Marta, Salamanca)
- Santiago Morales Gómez (Aranjuez, Madrid)

5 DVD CAMPEONES
- Cayetano Izquierdo Ruiz (Segorbe, Castellón)
- Vicente Núñez García (Letra, Vizcaya)
- Jorge Casola Alepuz (Alicante)
- Pablo Fernández Sagunto
- Vanesa Marco Dies (Massamagreic, Valencia)

1 LOTE DE NOVEDADES MANGA
- Marcel Moreno Gutiérrez (Santiponce, Sevilla)

10 MUÑECOS DE CABALLEROS DEL ZODÍACO
- Jose Mª Bécares Manzanares (Terrasa, Barcelona)
- Odei Arrizabalaga Raña (Oñate, Guipúzcoa)
- Edurne Montes Martínez (Bilbao, Vizcaya)
- Elisabete Galdona Raña (Azpeitia, Vizcaya)
- Samanta Martín Martínez (Madrid)
- Pablo Rodríguez (Caldas de Reis, Pontevedra)
- Pablo Hermida Triñanes (Boiro, A Coruña)
- Kassandra Torres Frutas (Les Roquetes, Barcelona)
- David Melendo Villena (Hospitalet del Llobregat, Barcelona)
- Fernando Sánchez Buezas (Plasencia, Cáceres)

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

LAS PELÍCULAS DE INUYASHA

LA PELÍCULA
INUYASHA
La batalla a través del tiempo

LA PELÍCULA 2
INUYASHA
EL CASTILLO DE SUEÑOS EN EL INTERIOR DEL ESPEJO

LA SERIE DE TELEVISIÓN DE INUYASHA

InuYasha primera temporada

InuYasha segunda temporada

¡Vuelve INUYASHA

¡La segunda película y la segunda temporada ya están aquí!

¡El fantástico mundo de InuYasha disponible en DVD VIDEO !

Selecta Visión

www.selecta-vision.com

YTV
YOMIURI TELECASTING CORPORATION

© 2001 Rumiko Takahashi / Shogakukan · Yomiuri TV · Sunrise · ShoPro · NTV · Toho · Yomiuri-TV Enterprise. All Rights Reserved

Hotel, dulce hotel:

las aventuras de Zack y Cody

NO TE PIERDAS LOS NUEVOS EPISODIOS DE HOTEL DULCE HOTEL: LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY.

TODOS LOS VIERNES A LAS 20:35H.

SÓLO EN DISNEY CHANNEL.

DISNEY CHANNEL SM

Lo podrás ver en

Dial 30 DIGITAL+

© Disney